東芝調光操作卓　取扱説明書

東芝ライテック(株)

TOSHIBA

ー取扱説明書ー

安全上のご注意

安全に正しくお使いいただくために

●施工、ご使用の前に、この取扱説明書「安全上のご注意」「納入仕様書」をよくお読みの上、正しく施工、お使いください。

●施工業者様へ…納入仕様書、この取扱説明書及び本体説明書は、お使いになった後は、所定欄（本ページの下欄）に施工（請負）業者名を記入の上、一緒に施主様へお渡しください。

●施主様へ　…納入仕様書、この取扱説明書及び本体説明書は、一緒に管理、保存ください。万一、不具合が発生した場合は、施工（請負）業者または専門知識を有する方に相談の上対処してください。

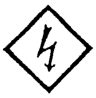
●この取扱説明書「安全上のご注意」に書かれている内容は、お客様が購入された商品の仕様には含まれない項目も記載されています。

[絵表示について]

●この取扱説明書および製品への表示では、製品を正しくお使いいただき、あなたや他の人々への危害や財産への損害を未然に防止するために、いろいろな絵表示をしています。その表示と意味は次のようになっています。内容をよく理解してから本文をお読みください。

◇! 危険	この表示を無視して、誤った取扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。
△! 注意	この表示を無視して、誤った取扱いをすると、人が傷害を負う危険が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

[絵表示の例]



◇記号は危険を促す内容があることを告げるものです。
図のなかに具体的な注意内容（左図の場合は感電注意）が描かれています。

△記号は注意を促す内容があることをつげるものです。
図の中や近傍に具体的な注意内容（左図の場合は感電注意）が描かれています。

⃠記号は禁止の行為であることをつげるものです。
図の中や近傍に具体的禁止内容（左図の場合は分解禁止）が描かれています。

施工（請負）業者名	
連絡先	

危険

［据付、設置、接続、移動にあたっての注意］

■通風のよい場所に設置してください。高温や湿度、ほこりの多い次のような場所には設置しないでください。火災、感電の原因となります。
- ・サウナや風呂場など
- ・調理台や加湿器のそばなど油煙や湯気があたるような場所
- ・直射日光のあたる場所
- ・電気、ガス、石油ストーブなどの暖房器具の真上やその付近
- ・有害ガスやいろいろなほこりが特に多い所

■この機器の通風孔はふさがないでください。通風孔をふさぐと、内部に熱がこもり、火災の原因となります。次のような使い方はしないでください。
- ・風通しの悪い狭い所におしこむ。
- ・テーブルクロスなどをかけたり、じゅーたんや布団の上に置いて使用する。
- ・仰向けや横倒し、逆さにする。

■電源コードの上に重いものを乗せたり、コードが本機の下敷きにならないようにしてください。
コードに傷がついて、火災、感電の原因となります。

■表示された電圧（交流１００Ｖ）以外の電圧で使用しないでください。火災、感電の原因となります。

■この機器は改造しないでください。
改造の必要がある場合は、必ず納入したメーカにご相談ください。
無断で改造等をしたことにより生じた事故については、いっさい責任を負いません。

■この機器のＡＣアウトレットが供給できる電力はＡＣアウトレット部に表示している値までです。
接続する装置の消費電力の合計がこの値を越えないようにしてください。
越えると、火災の原因となります。

■正しい配線、結線工事をしてください。
誤結線があると火災、感電、故障の原因となります。

危険

■ＡＣ１００Ｖ関係の配線工事は電気工事士がおこなって
ください。
一般の人が行うことは法により禁じられています。

■必ずアース端子は接地してください。
・感電事故防止のため、および外来ノイズから機器を守る
ノイズ吸収素子の働きを活かすために、必ずアース端子を
接地してください。
・ガス管にアースすると危険ですから絶対におやめください。
・アースは第３種接地工事（接地抵抗１００Ω以下）とし、
専用としてください。

[使うときの注意]
■この機器に水が入ったり、濡らさないようにご注意ください。
火災、感電の原因となります。

■この機器の上に花瓶、植木鉢、コップ、化粧品、薬品や水などの
入った容器や小さな金属物や灰皿などを置かないでください。
こぼれたり、中に入った場合、火災、感電の原因となります。

■電源コードを傷つけたり、加工したり、無理に曲げたり
ねじったり、引っ張ったり、加熱したりしないでください。
火災、感電の原因となります。

■この機器のパネルをあけての内部の点検、操作は
電気工事業者または専門知識を有する方以外は
行わないでください。
内部に強電部があり、触ると感電の恐れがあります。

■万一、機器の内部に水や金属物などが入った場合は、まず
本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから
抜いて施工業者にご連絡ください。
そのまま使用すると火災、感電の原因となります。

危険

■万一、煙が出ている、変な臭いがする、異常な音がするなどの
異常状態のまま使用すると火災、感電の原因となります。
すぐに、本体の電源スイッチを切り、必ず電源プラグを
コンセントから抜いて煙が出なくなるのを確認してから、
施工業者に修理をご依頼してください。

■万一、この機器を落としたり、キャビネットを破損した場合は、
機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから
抜いて、施工業者にご連絡ください。
そのまま使用すると火災、感電の原因となります。

■雷が鳴りだしたら、本体や電源プラグには触れないで
ください。感電の原因となります。

■この機器の通風孔から内部に金属類や燃えやすいものなどを
差し込んだり、落とし込んだりしないでください。
火災、感電の原因となります。

[お手入れ、保守、設置にあたっての注意]
■電源コードが痛んだら（芯線の露出、断線など）施工業者に
交換をご依頼ください。
そのままで使用すると火災、感電の原因となります。

⚠ 注意

［据付、設置、接続、移動にあたっての注意］

■ぐらついた台の上や傾いた所など、不安定な場所に置かないでください。
落ちたり、倒れたりしてけがの原因となることがあります。

■移動させる場合は電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜き、外部の接続コードを外してから行ってください。そのままで移動するとコードに傷つき、火災、感電の原因となることがあります。

■機器を接続する場合は、各々の機器の取扱説明書をよく読み、電源を切り、説明に従って接続してください。また、接続は指定のコードを使用してください。

■電源コードや接続機器類のコードを抜くときは、コードを引っ張らないでください。コードが傷つき、火災、感電の原因となることがあります。
必ずプラグを持って抜いてください。

■施工完了後は必ず取り外した端子カバー、保護カバー等は元どおりに戻してください。戻し忘れると感電、地絡の原因となります。

■機器の設定が間違っていると、動作不良や照明の不点の原因となります。
関連要素を確認の上、正しく設定してください。

■弱電回路は絶縁測定をしてはいけません。
機器が故障します。

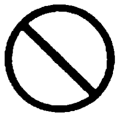
［使うときの注意］

■濡れた手で電源プラグを抜き差ししないでください。
感電の原因となることがあります。

■この機器の上に重いものや、外枠からはみ出るような大きいものを置かないでください。
バランスがくずれて倒れたり落下してけがの原因となることがあります。

⚠ 注意

■この機器の上に乗ったりしないでください。
こわれたりして、けがの原因となることがあります。

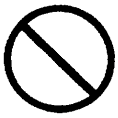


■使用中に突然明かりが出なくなったなどの異常が生じたときは、すぐに電源プラグをコンセントから抜いて施工業者にご相談ください。
そのまま放置しておくと、大変危険です。

［お手入れ、保守、点検にあたっての注意］
■お手入れの際は、安全のため電源プラグをコンセントから抜いて行ってください。

■１年に一度ぐらいは機器内部の掃除を施工業者にご相談ください。機器の内部にほこりのたまったまま、長い間掃除しないと火災や故障の原因となることがあります。特に、湿気の多くなる梅雨期の前に行うとより効果的です。

■ヒューズを交換するときは必ず▽マークの指定容量のものをご使用ください。針金や銅線は使用しないでください。
機器の保護ができず、発熱、火災の原因となります。



東芝ライテック株式会社 システム事業部 〒140-8660 東京都品川区南品川2-2-13（南品川JNビル） TEL(03)5463-8779

目　次

頁

＊　外観図 ・・・・・・・・・・・・・・・・ 1

1．ＳＥＴＴＩＮＧパネル ・・・・・・・・・ 2

［1］画面の構成 ・・・・・・・・・・・ 3
［2］ＬＩＶＥ画面 ・・・・・・・・・・ 4
［3］ＢＬＩＮＤ画面 ・・・・・・・・・ 5
［4］ＰＡＴＣＨ画面 ・・・・・・・・・ 6
［5］ＣＨＡＳＥ画面 ・・・・・・・・・ 8
［6］ＳＭ　ＰＡＧＥ画面 ・・・・・・・ 9
［7］ＣＵＲＶＥ画面 ・・・・・・・・・１０
［8］ＤＩＭＭＥＲ画面 ・・・・・・・・１１
［9］ＣＵＥ－ＬＩＳＴ画面 ・・・・・・１２
［10］セットアップ画面 ・・・・・・・・１３

２：ＭＡＩＮパネル ・・・・・・・・・・・・１４

3．ＰＬＡＹＢＡＣＫパネル ・・・・・・・・１６

4．ＳＵＢＭＡＳＴＥＲ／ＭＯＤＥパネル ・１８

5．ＰＲＩＳＥＴパネル ・・・・・・・・・・２２

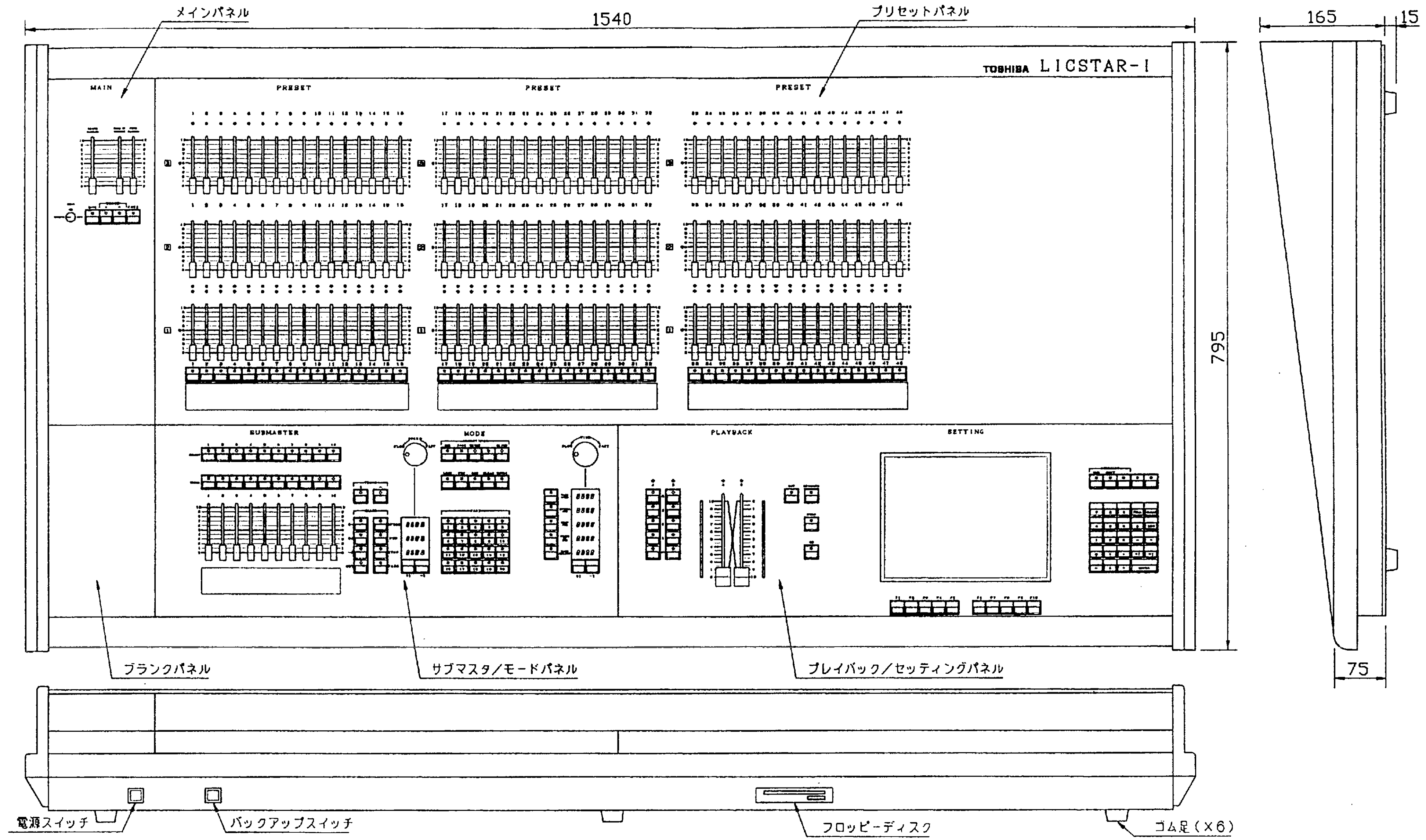
＜補足＞

・パッチのしかた ・・・・・・・・・・・・・・２４
場面の切替かた 24
制御チャンネルと負荷回路のパッチ 26

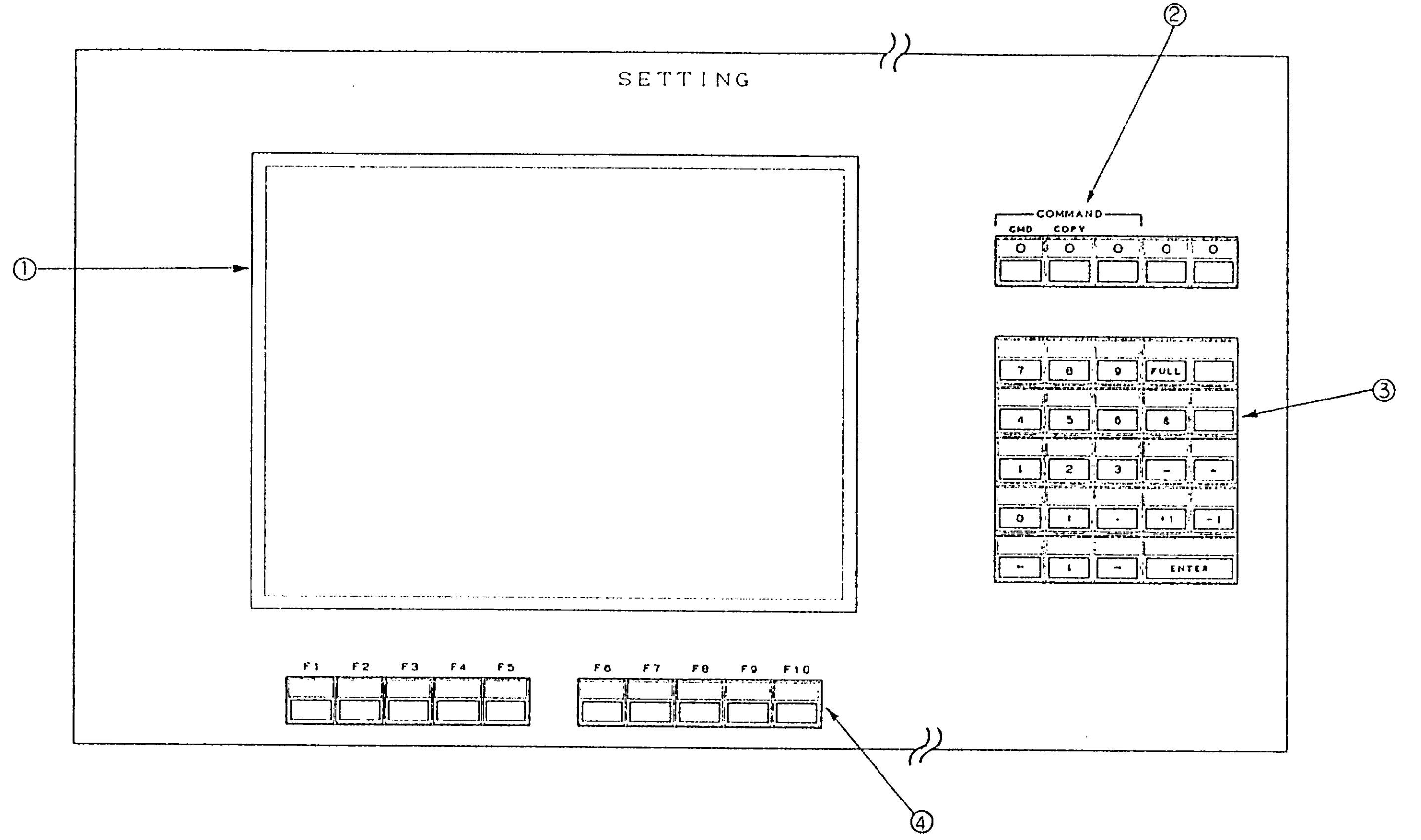
・ページキューの仕込みかた ・・・・・・・・・２８
＜ライヴ仕込み＞
ページキューが何も記憶されていない場合 29
ページキューが仕込まれているページへの仕込みかた 31
ページキューの修正のしかた 33
＜ブラインド仕込み＞
ページキューの仕込みかた 34
ページキューの修正のしかた 36
ページキューの消去のしかた 37
サブマスタページの消去のしかた 39

・チェイスの仕込みかた ４０
チェイスパターンの仕込みかた 40
チェイスパターンの割り付け 43
チェイスの再生 46
チェイス再生中の設定変更 48
チェイスステップの消去のしかた 49
チェイスパターンの消去のしかた 51
仕込み済みチェイスパターンの確認 51

・キューの仕込みかた ５２
何も仕込まれていないキューに実明かりを見ながら仕込む 52
仕込み済みキューの修正のしかた 53



仕様	入力電源	AC100V±10% 50Hz・60Hz共用	主要機能	パッチ	144チャンネル対512回路
	周囲環境	周囲温度：0～35℃			4場面+1対1場面
		周囲湿度：30～80%（但し結露しないこと）		サブマスタ	最大10本同時再生可能
	制御チャンネル	48チャンネル		チェイス	50パターン、99ステップ（最大1000ステップ）
		（3段／1段切替時144チャンネル）		再生	自動クロス再生（GO, REVERSE, CUT）
	記憶シーン数	最大1000シーン			手動クロス再生（三段+メモリー）
	出力信号	DMX512			タッチ再生（+／-）
	負荷制御回路数	最大512回路		記憶	パネル面操作による（ライブ／ブラインド）
	表示部	カラー液晶表示器（10.4インチ DSTN方式）			画面操作による（ライブ／ブラインド）
	外部補助記憶装置	3.5インチフロッピーディスク	消費電力		最大150W（オプション含まず）
			質量		約80Kg



<各部の名称>
①：LCD画面
②：コマンドライン選択スイッチ
③：テンキー部
④：ファンクションキー部

承認 APPROVED BY	検図 CHECKED BY	名称 TITLE SETTING パネル
設計 DESIGNED BY	製図 DRAWN BY	形名 MODEL NO.
TOSHIBA 東芝ライテック株式会社 TOKYO JAPAN TOSHIBA LIGHTING & TECHNOLOGY CORP.		図面番号 DRAWING NO.
保管 REGISTERED		第三角法 3RD ANGLE PROJECTION | 尺度 SCALE | 単位 UNITS

1. SETTINGパネル

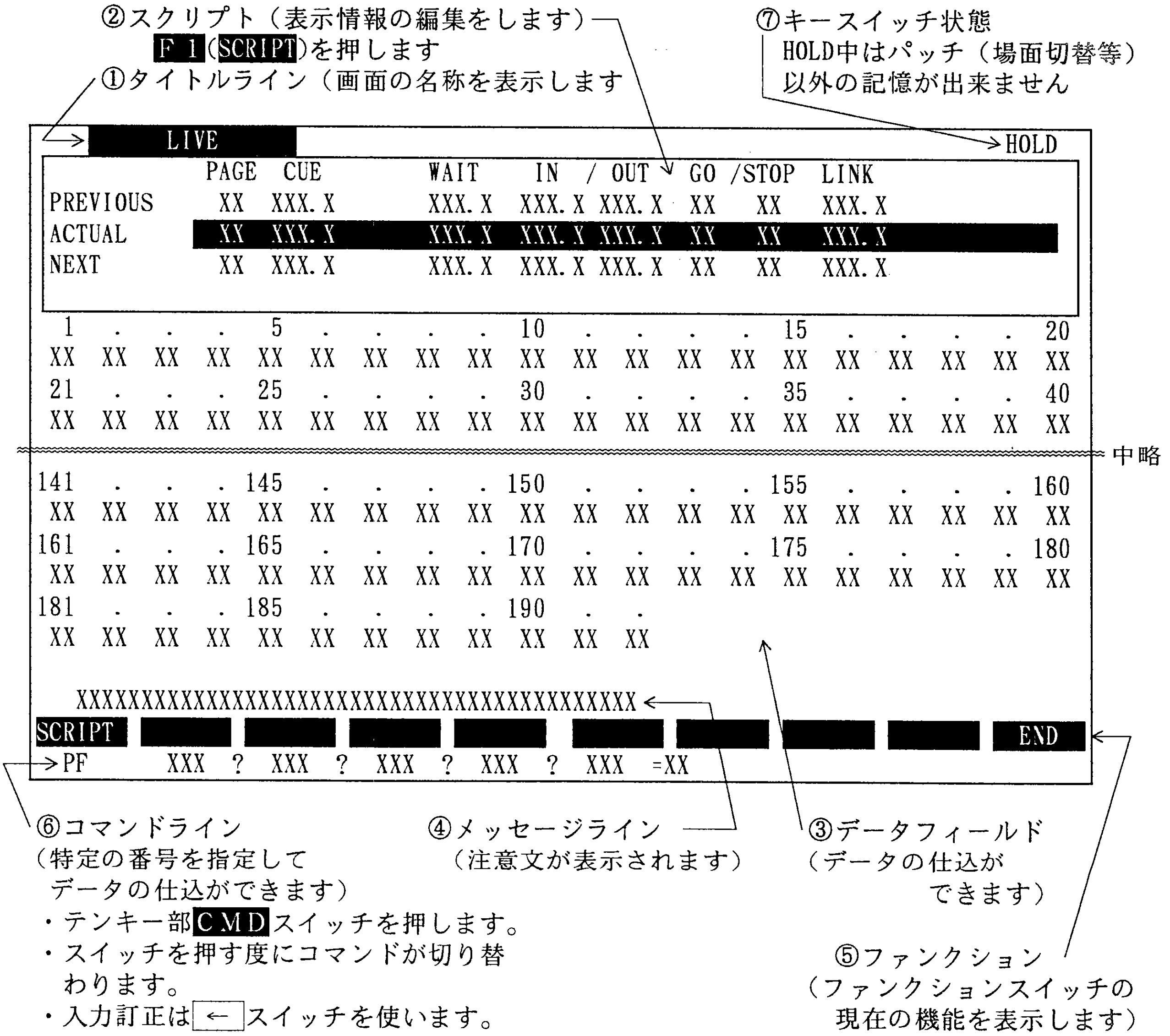
［１］画面の構成

1．画面は大きく分けて９つの基本画面から構成されています。

＜画面名称＞　　　　　　　　＜概　略＞

1）ＬＩＶＥ画面・・・・・フェーダ信号のレベルモニタをします。実行中キューの編集（修正等）もできます。
2）ＢＬＩＮＤ画面・・・・実行中以外のキューの編集（仕込等）ができます。
3）ＰＡＴＣＨ画面・・・・フェーダ（制御チャンネル）と負荷回路の割付をします。実行中以外の場面のパッチもできます。
4）ＣＨＡＳＥ画面・・・・チェイスパターンの編集（仕込等）をします。
5）ＳＭ　ＰＡＧＥ画面・・サブマスタページの編集（仕込等）をします。
6）ＣＵＲＶＥ画面・・・・調光カーブのレベル編集をします。負荷回路へのカーブ割付をします。
7）ＤＩＭＭＥＲ画面・・・負荷回路のレベルモニタ等をします。
8）ＣＵＥＬＩＳＴ画面・・記憶されているキューのＮｏ．（番号）を表示します。
9）ＳＥＴＵＰ画面・・・・フロッピーディスクの読み込み、書き出しをします。

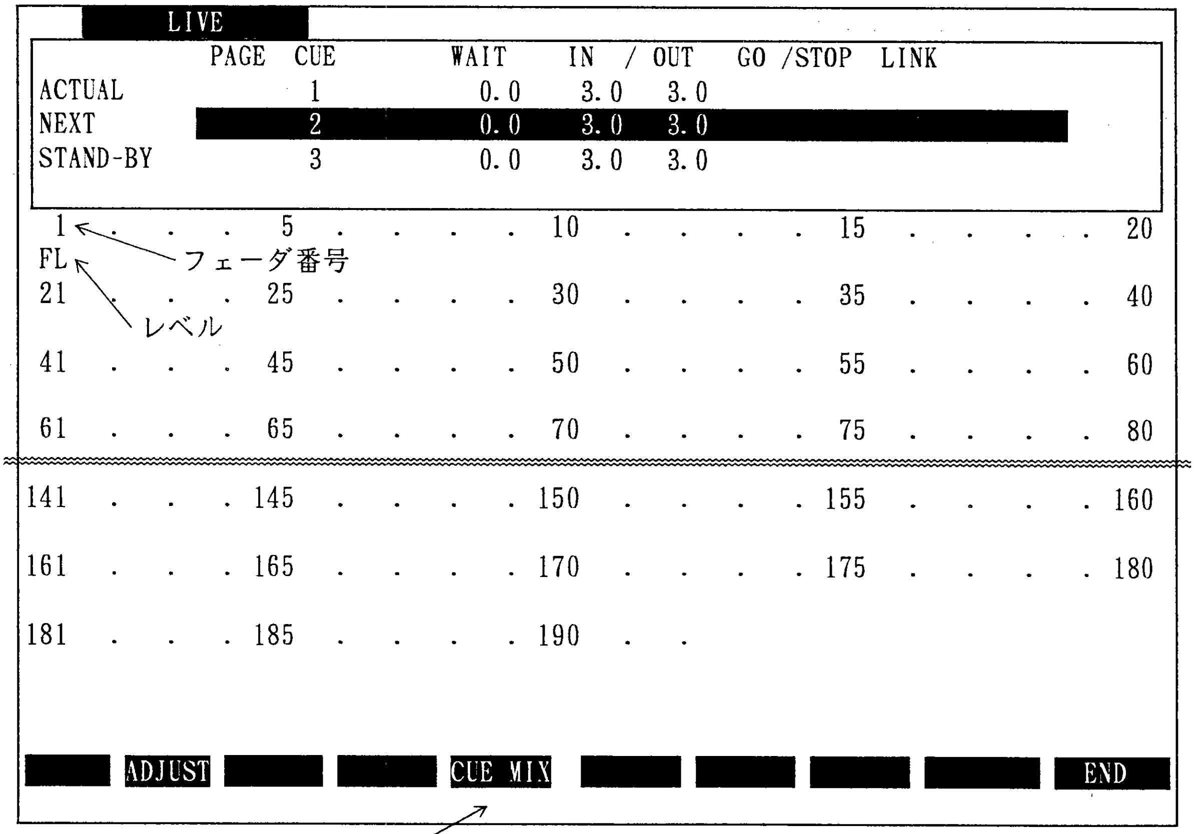
2．画面名称
・各画面は、次のような表示で構成しています（表示画面例はＬＩＶＥ画面です）



［２］ＬＩＶＥ画面

フェーダ信号のレベルモニタをします。また、実行キューの各設定時間、連動チェイスのパターン表示をします。

1．ファンクションスイッチＦ１（ＬＩＶＥ）を押します。
Ｆ１の機能表示が違う場合には、Ｆ１０（ＥＮＤ、又はＭＥＮＵ）を押してください。
フェーダ信号のレベルモニタができます。
2．実行キューの編集をする場合は、Ｆ２（ＡＤＪＵＳＴ）を押します。
3．データフィールド上で各フェーダの出力レベルを変更できます。
レベル＋ＥＮＴＥＲ＋ＲＥＣ（キューを記憶してもよろしいですか）＋ＥＮＴＥＲ
・最後にREC+ENTER実施しないと、記憶されません（その場だけの修正となります）。
・レベルデータ上にカーソルがあるときＣＬＥＡＲ＋ＥＮＴＥＲは０レベル設定となります。
4．ＳＣＲＩＰＴ部で
１）WAIT ・・・ウェイト時間設定、消去
２）IN/OUT ・・フェード時間設定、消去
３）GO/STOP・・チェイス連動パターン設定、消去
４）LINK ・・・リンクキューの設定、消去
ができます。 ページキュー、キューの選択、消去は出来ません。
・選択、設定は数値＋ＥＮＴＥＲ 、消去はＣＬＥＡＲ＋ＥＮＴＥＲをします。
5．コマンドラインで、次のことができます。
複数のフェーダのレベル設定ができます。ＣＭＤ→［ＰＦ］選択
フェーダ番号＋＆（～）＋フェーダ番号＋＝＋レベル＋ＥＮＴＥＲ
データフィールド上にレベルが入力されますので、最後に、ＲＥＣ（キューを記憶してもよろしいですか）＋ＥＮＴＥＲ をします。

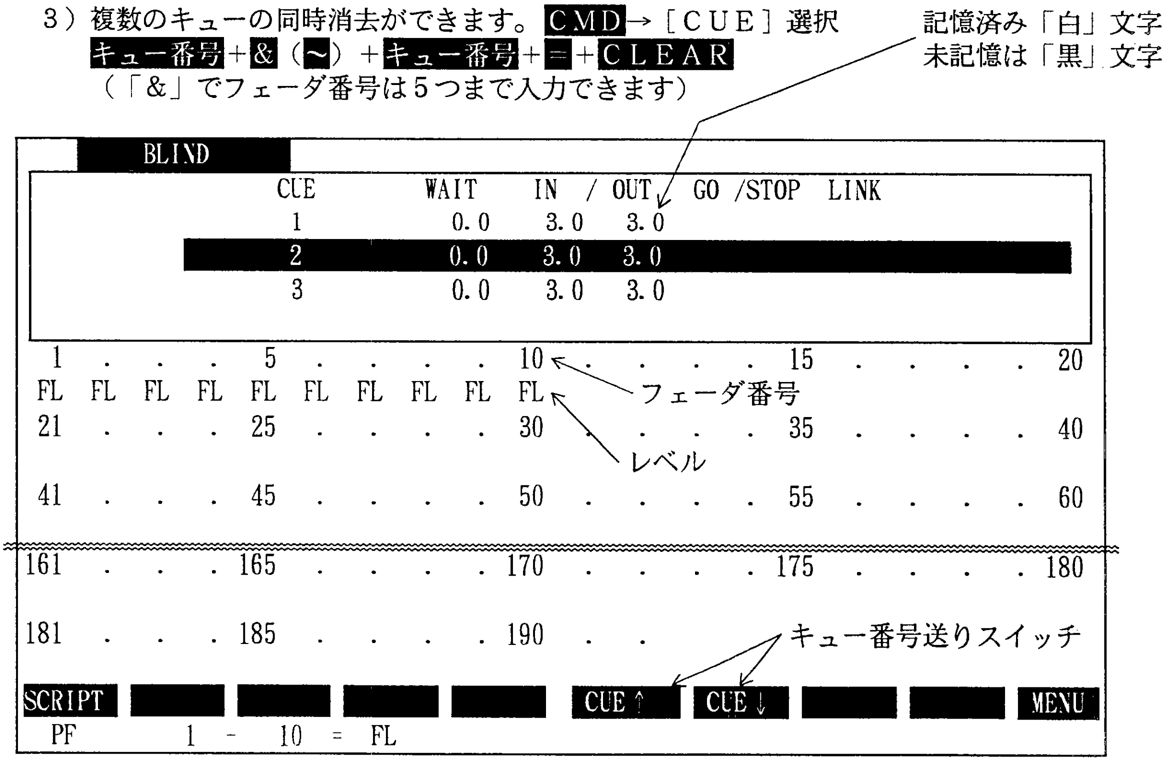


6．キューミックススイッチ・・・MODE パネルで CUE MIX 操作をして明かりを仕込めるレベ ルが表示されます（チェイス再生、プリセット段のタッチ再生の明かりは、CUE MIXでは仕込まれません）。

[3] BLIND画面

☆ 実行中以外のキューの編集（仕込等）ができます。

1. ファンクションスイッチF2（BLIND）を押します。
   F2の機能表示が違う場合には、F10（END）、又はMENUを押してください。
2. データフィールド上で各フェーダのレベルを設定し、記憶します。
   レベル+ENTER+REC（キューを記憶してもよろしいですか）+ENTER
   ・CLEAR+ENTERは0レベル設定となります。
   ・**最後に REC+ENTER 実施しないと消去データも記憶されません。**キュー番号を変更する等画面が切り替わる操作をすると入力データは記憶されず消えてしまいます。
3. SCRIPT部で
   1）CUE ・・・・キューの選択、消去
   2）WAIT・・・・ウェイト時間設定、消去
   3）IN/OUT・・・フェード時間設定、消去
   4）GO/STOP ・・チェイス連動パターン設定、消去
   5）LINK・・・・リンクキューの設定、消去
   ができます。
   ・選択、設定は数値(入力)+ENTER。消去は、消したい項目の数値上にカーソル移動しCLEAR+ENTER をします。
   ・CUEの消去は、番号上にカーソル移動しCLEAR(消去してもよろしいですか)+ENTERをします。
4. コマンドラインで、次のことができます。
   1）複数のフェーダのレベル設定ができます。CMD→［PF］選択
   フェーダ番号+&（~）+フェーダ番号+=+レベル+ENTER
   （「&」でフェーダ番号は5つまで入力できます）
   ・データフィールド上にレベルが入力されますので、最後に+REC（キューを記憶してもよろしいですか）+ENTER をします。
   2）キューのコピーができます。CMD→［CUE］選択
   キュー番号+COPY+キュー番号+&+（~）+ENTER
   （「&」でフェーダ番号は5つまで入力できます）
   3）複数のキューの同時消去ができます。CMD→［CUE］選択
   キュー番号+&（~）+キュー番号+=+CLEAR
   （「&」でフェーダ番号は5つまで入力できます）



［4］ＰＡＴＣＨ画面

☆　フェーダ（制御チャンネル）と負荷回路を割付け（接続）します。

＜１＞フェーダと負荷回路の割付

1．ファンクションスイッチＦ３（ＰＡＴＣＨ）を押します。
　　Ｆ３の機能表示が違う場合には、Ｆ１０（ＥＮＤ、又はＭＥＮＵ）を押してください。

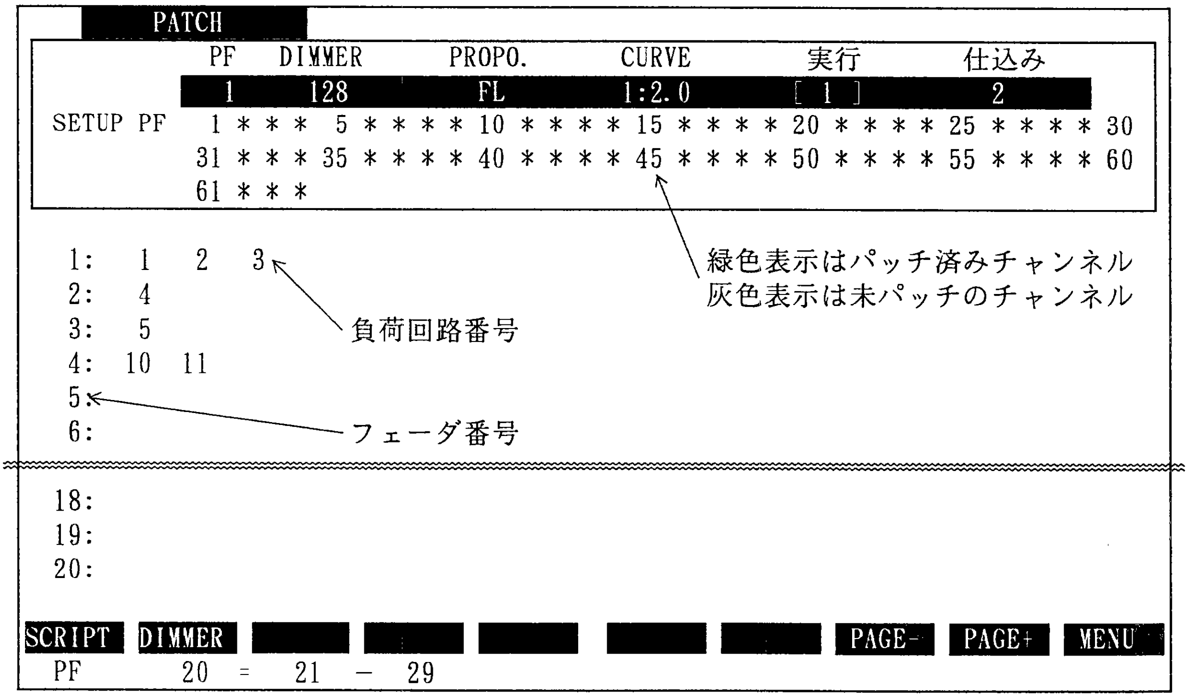
2．データフィールド上で各フェーダに負荷回路を割付けます。
　　負荷回路番号＋　ＥＮＴＥＲ（消去の場合は、ＣＬＥＡＲを押します）
　　・負荷回路は、カーソルを移動して、テンキーで番号を入力します。

3．画面に表示していないフェーダ番号は、ＰＡＧＥ＋、ＰＡＧＥ－で切り替えます。

4．コマンドラインで次のことができます
　　1）一つのフェーダに複数回路割り付ける。ＣＭＤ→［ＰＦ］選択
　　　フェーダ番号＋＝＋負荷回路番号（＋～（＆）＋負荷回路番号）＋ＥＮＴＥＲ
　　　（「＆」でを使い、負荷は５回路まで一度に仕込めます）
　　2）複数のフェーダの同時消去。ＣＭＤ→［ＰＦ］選択
　　　フェーダ番号＋（～（＆）＋フェーダ番号）＋＝＋ＣＬＥＡＲ
　　　（「＆」でを使い、負荷は５回路まで一度に仕込めます）
　　3）場面のコピーができます。ＣＭＤ→［場面］選択
　　　場面番号＋ＣＯＰＹ＋場面番号＋ＥＮＴＥＲ
　　4）場面の消去ができます。ＣＭＤ→［場面］選択
　　　場面番号＋＝＋ＣＬＥＡＲ

5．ＳＣＲＩＰＴ部で
　　1）PF・・・・・フェーダ番号の設定、消去
　　2）DIMMER・・・負荷回路番号の設定、消去
　　3）PROPO.・・・プロポーショナルパッチの設定、消去
　　4）CURVE ・・・カーブパターン番号の設定、消去
　　5）実行・・・・実行場面の選択
　　6）仕込み・・・仕込場面の選択
　　ができます。
　　選択、設定は数値＋ＥＮＴＥＲ 、消去はＣＬＥＡＲを押します。

6．実行場面を編集すると実行中の明かりが変化します。ブラインド仕込をする場合は、スクリプト表示部で仕込み場面番号を実行場面番号と違う場面にしてください。



＜２＞負荷回路とフェーダの割り付け

1．F2（DIMMER）を押します。

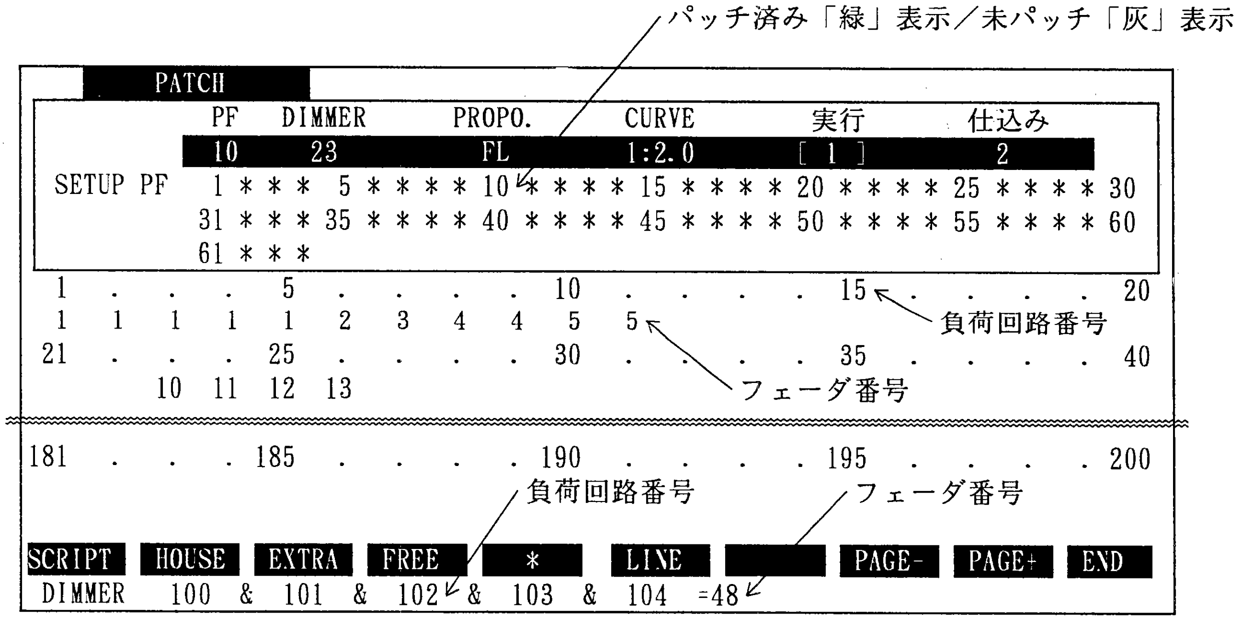
2．データフィールド上で各負荷回路にフェーダ番号を割り付けます。
　フェーダ番号＋ENTER（消去の場合は、CLEARを押します）
　・フェーダ番号は、カーソルを移動して、テンキーで入力します。

3．画面に表示していない負荷回路番号は、PAGE＋、PAGE－で切り替えます。

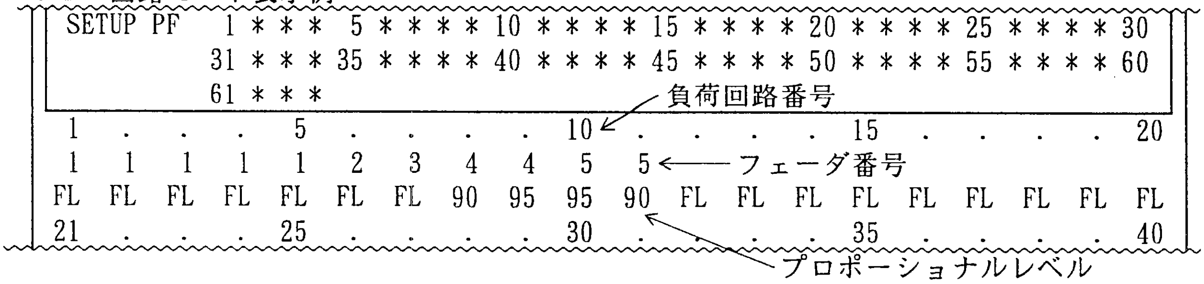
4．コマンドラインで次のことができます。
　1）複数回路を一つのフェーダに割り付ける場合。CMD→［DIMMER］選択
　　負荷回路番号＋～（&）＋負荷回路番号＋＝＋フェーダ番号＋ENTER
　　（「&」で負荷回路番号は5つまで入力できます）
　2）負荷回路のパッチを消去する。CMD→［DIMMER］選択
　　負荷回路番号＋～（&）＋負荷回路番号＋＝＋CLEAR
　3）直点灯仕込（解除）。CMD→［LINE］選択
　　負荷回路番号＋～（&）＋負荷回路番号＋＝＋ENTER（CLEAR）

5．SCRIPTは、＜1＞フェーダと負荷回路の割り付け、と同じです。

6．その他のファンクションについて
　1）HOUSE（オプション）
　　負荷回路とハウスライトフェーダ番号を割り付けします。
　2）EXTRA（オプション）
　　負荷回路と外部卓フェーダ番号を割り付けします。
　3）FREE（オプション）
　　負荷回路とフリーフェーダ番号を割り付けします。
　4）＊
　　表示モードの切替です。140回路の表示モードになり、フェーダ番号の下にプロポーショナルレベルが表示されます。ファンクションキーを押すたびにモードが切替ります。
　5）LINE
　　データフィールド上で直仕込みができます。直仕込した回路は回路番号が赤い表示状態となります。



140回路モード表示例



[５]ＣＨＡＳＥ画面

☆　チェイスパターンの編集（仕込等）をします。

1．ファンクションスイッチ F４（CHASE）を押します。
F４の機能表示が違う場合には、F１０（END）、又はMENUを押してください。

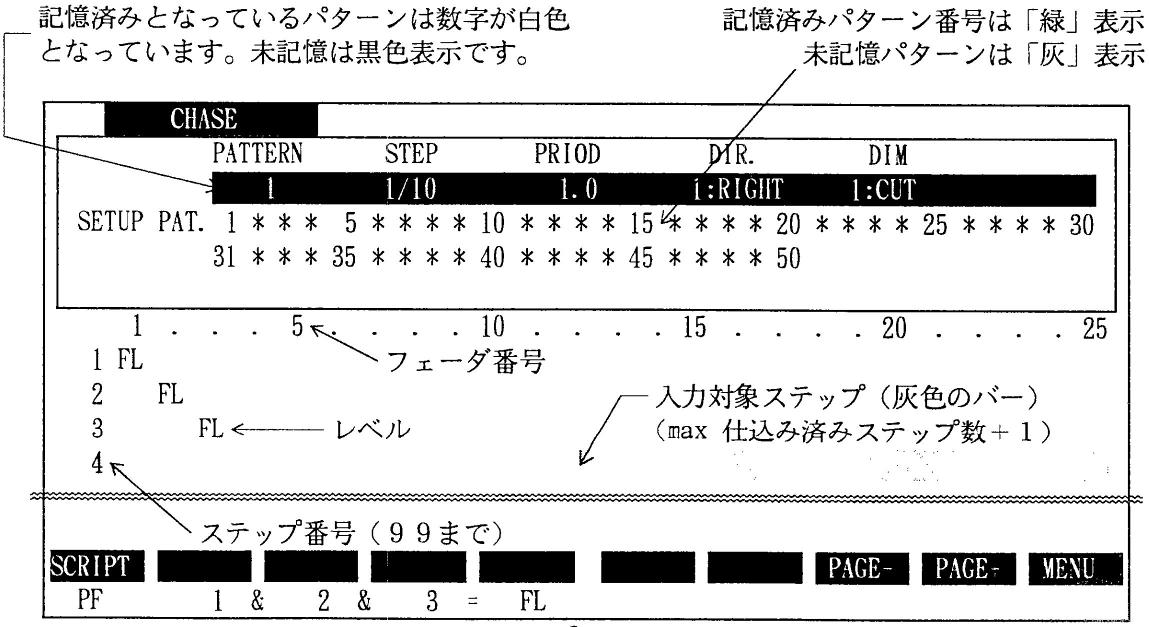
2．データフィールド上で選択中のチェイスパターンの各ステップのフェーダレベルを設定し、記憶します。入力可能なのは、仕込み済みステップ数＋１です（灰色のバー表示有り）。
レベル＋ENTER＋REC（ステップを記憶してもよろしいですか？）＋ENTER
・CLEAR＋ENTERで０レベル設定となります。
・ステップ番号上にカーソルを持っていきCLEAR＋ENTERでステップ消去となります。
・最後に REC+ENTER 実施しないと、消去データも記憶されません。

3．ＳＣＲＩＰＴ部で
１）PATTERN・・・パターン番号の選択、消去
２）STEP ・・・・仕込済みステップ数表示（設定等不可）
３）PRIOD・・・・ステップ間隔時間設定
４）DIR. ・・・・方向選択（右、左、交互）
５）DIM・・・・・変化方法選択（フェード、カット）
ができます。
選択、設定は数値＋ENTER、消去はCLEAR＋ENTERをします。

→ スイッチで
PRIOD→DIR.→DIM→PRIOD・・
← スイッチで
PATTERN→STEPへカーソルが
移動します。

4．コマンドラインで、次のことができます。
１）複数のフェーダのレベル設定ができます。CMD→［ＰＦ］選択
フェーダ番号＋＆（～）＋フェーダ番号＋＝＋レベル＋ENTER
（「＆」でフェーダ番号は５つまで入力できます）
２）パターンのコピーができます。CMD→［ＰＡＴＴＥＲＮ］選択
パターン番号＋COPY＋パターン番号＋ENTER
３）パターン消去ができます。CMD→［ＰＡＴＴＥＲＮ］選択
パターン番号＋＆（～）＋パターン番号＋＝＋CLEAR
４）ステップのコピーができます。CMD→［ＳＴＥＰ］選択
ステップ番号＋COPY＋ステップ番号＋ENTER
５）ステップの消去ができます。CMD→［ＳＴＥＰ］選択
ステップ番号＋＆（～）＋ステップ番号＋＝＋CLEAR
（「＆」でフェーダ番号は５つまで入力できます）
６）キューをステップにコピーできます。CMD→［ＣＵＥ　ＳＴＥＰ］選択
キュー番号＋COPY＋ステップ番号＋ENTER

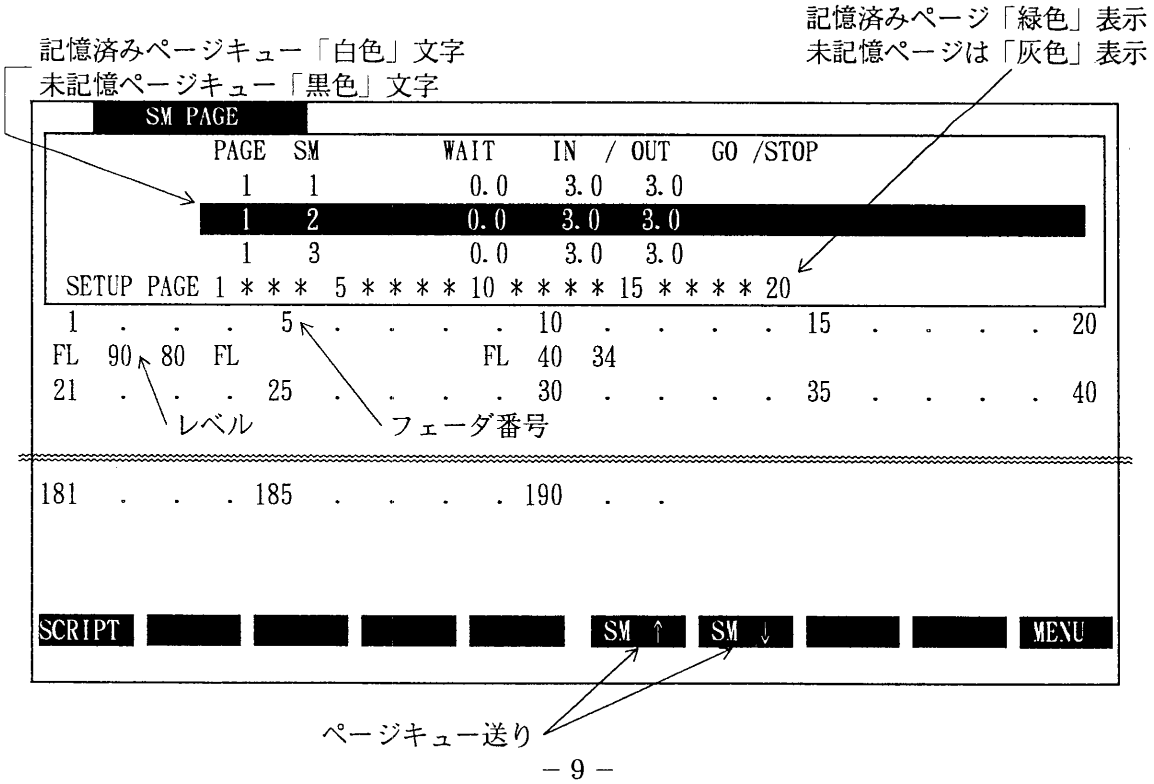
5．データフィールド上のフェーダー番号は、←、→で１から９６（または１４４、１９２）まで表示できます（機種により最大制御チャンネル数が違います）。



[６] ＳＭ　ＰＡＧＥ画面

☆サブマスタページの編集（仕込等）をします。

1. ファンクションスイッチＦ５（ＳＭ　ＰＡＧＥ）を押します。
   Ｆ５の機能表示が違う場合には、Ｆ１０（ＥＮＤ）、又はＭＥＮＵを押してください。
2. データフィールド上で各フェーダのレベルを設定し、記憶します。
   レベル＋ＥＮＴＥＲ＋ＲＥＣ(ステップを記憶してもよろしいですか？)＋ＥＮＴＥＲ
   ・ＣＬＥＡＲ＋ＥＮＴＥＲは０レベル設定となります。
   ・最後に REC+ENTER 実施しないと、消去データも記憶されません。
   レベル＋ＲＥＣ＋ＥＮＴＥＲ
   消去はカーソルをフェーダのレベルへ移動させてＣＬＥＡＲを押します。
3. ＳＣＲＩＰＴ部で
   1）PAGE ・・・ページ選択、消去
   2）SM ・・・・サブマスタフェーダ選択、消去
   3）WAIT ・・・ウェイト時間設定、消去
   4）IN/OUT ・・フェード時間設定、消去
   5）GO/STOP・・チェイス連動パターン設定、消去
   ができます。
   選択、設定は数値＋ＥＮＴＥＲ 、消去はＣＬＥＡＲ＋ＥＮＴＥＲをします。
4. コマンドラインで、次のことができます。
   1）複数のフェーダのレベル設定ができます。ＣＭＤ→［ＰＦ］選択
   フェーダ番号＋＆（～）＋フェーダ番号＋＝＋レベル＋ＥＮＴＥＲ
   （「＆」でフェーダ番号は５つまで入力できます）
   2）ページのコピーができます。ＣＭＤ→［ＳＭ　ＰＡＧＥ］選択
   ページ番号＋ＣＯＰＹ＋ページ番号＋ＥＮＴＥＲ
   3）ページの同時消去ができます。ＣＭＤ→［ＳＭ　ＰＡＧＥ］選択
   ページ番号＋＆（～）＋ページ番号＋＝＋ＣＬＥＡＲ
   （「＆」でフェーダ番号は５つまで入力できます）
   4）サブマスタのコピーができます。ＣＭＤ→［ＳＭ　Ｎｏ．］選択
   サブマスタ番号＋ＣＯＰＹ＋サブマスタ番号＋ＥＮＴＥＲ
   5））サブマスタの同時消去ができます。ＣＭＤ→［ＳＭ　Ｎｏ．］選択
   サブマスタ番号＋＆（～）＋サブマスタ番号＋＝＋ＣＬＥＡＲ
   （「＆」でフェーダ番号は５つまで入力できます）



［7］CURVE画面

☆　調光カーブのレベル編集をします。負荷回路へのカーブ割り付けをします。

1．ファンクションスイッチ F６（CURVE）を押します。
　F６の機能表示が違う場合には、F１０（END）、又はMENUを押してください。
2．データフィールド上で負荷回路のカーブパターン番号割り付けます。
　1（～5）＋ENTER　カーブ番号は1～5です。それ以外は入力できません。
3．SCRIPT部で、ユーザー指定のカーブが一つ作れます。カーブパターン番号は、2です。
　数値＋ENTER
　消去はカーソルをカーブデータへ移動させてCLEAR＋ENTERをします。
4．コマンドラインで次のことができます。
　1）複数の負荷回路に同一のカーブパターン番号を設定できます。
　　CMD→［CURVE］選択
　　負荷回路番号＋&（～）＋負荷回路番号＋＝＋カーブパターン番号＋ENTER
　　（「&」でフェーダ番号は5つまで入力できます）
　2）複数の回路を初期状態（カーブパターン番号：1）に設定できます。
　　CMD→［CURVE］選択
　　負荷回路番号＋&（～）＋負荷回路番号＋＝＋CLEAR
　　（「&」でフェーダ番号は5つまで入力できます）
5．画面に表示していない負荷回路番号は、PAGE＋、PAGE－で切り替えます。

CURVE

		0	.	.	.	.	5	.	.	.	.	10
0.	2	00	7	16	25	35	45	56	66	77	89	FL
1.	USER	00	4	13	20	30	40	52	62	74	88	FL
2.	2.3A	00	14	25	36	46	56	65	74	83	91	FL
3.	2.7B	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90	FL

1	.	.	.	5	.	.	.	.	10	.	.	.	.	15	.	.	.	.	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	.	.	.	25	.	.	.	.	30	.	.	.	.	35	.	.	.	.	40
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
41	.	.	.	45	.	.	.	.	50	.	.	.	.	55	.	.	.	.	60
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
61	.	.	.	65	.	.	.	.	70	.	.	.	.	75	.	.	.	.	80
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

161	.	.	.	165	.	.	.	.	170	.	.	.	.	175	.	.	.	.	180
3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
181	.	.	.	185	.	.	.	.	190	.	.	.	.	195	.	.	.	.	200
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

カーブパターン番号　負荷回路番号

SCRIPT　PAGE-　PAGE+　MENU

[８] ＤＩＭＭＥＲ画面

☆ 負荷回路のレベルモニタ等をします。

１．ファンクションスイッチＦ７（ＤＩＭＭＥＲ）を押します。
　　Ｆ７の機能表示が違う場合には、Ｆ１０（ＥＮＤ）、又はＭＥＮＵを押してください。
２．データフィールドに負荷回路のレベルが表示されます。
３．画面に表示していない負荷回路番号は、ＰＡＧＥ＋、ＰＡＧＥ－で切り替えます。
４．ＳＣＲＩＰＴ部には、
　　１）PAGE ・・・ページ表示
　　２）CUE・・・・キュー表示
　　３）WAIT ・・・ウェイト時間表示
　　４）IN/OUT ・・フェード時間表示
　　５）GO/STOP・・チェイス連動パターン表示
　　６）LINK ・・・リンクキューの表示
　　をします。
５．この画面では、仕込、消去等の操作はできません。

DIMMER

	PAGE	CUE	WAIT	IN	/ OUT	GO /STOP	LINK
ACTUAL		1	0.0	3.0	3.0		
NEXT		2	0.0	3.0	3.0		
STAND-BY		3	0.0	3.0	3.0		

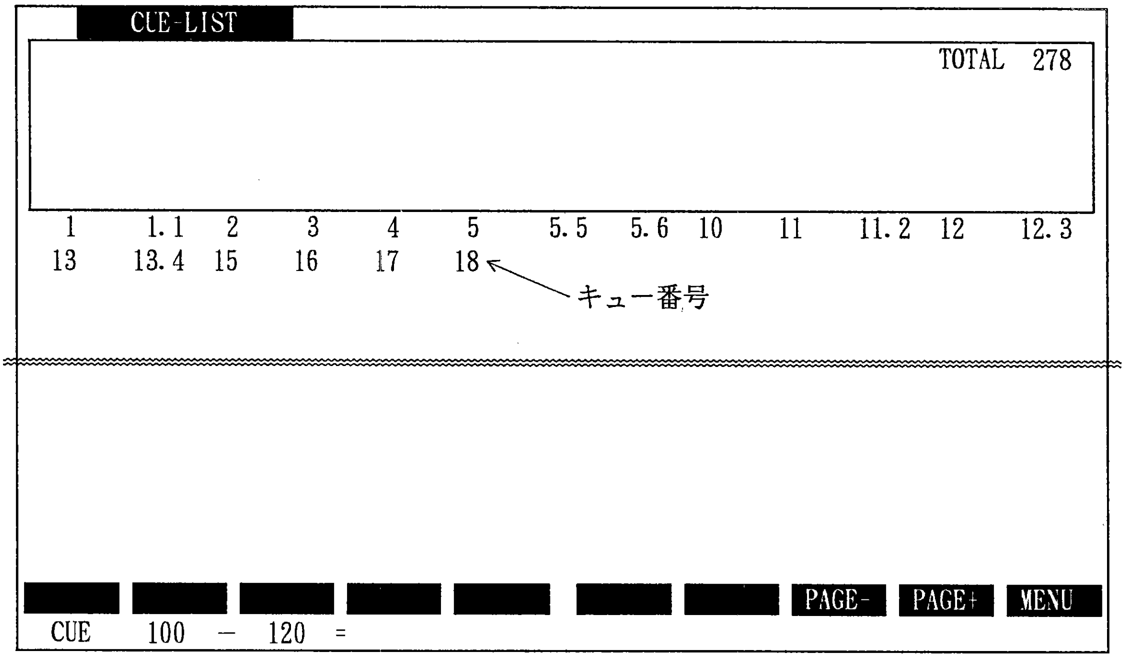
1	.	.	.	5	.	.	.	.	10	.	.	.	.	15	.	.	.	.	20
FL	FL	50	60	70	54	70	FL	67	93	64	74	74	96						
21	.	.	.	25	.	.	.	.	30	.	.	.	.	35	.	.	.	.	40
41	.	.	.	45	.	.	.	.	50	.	.	.	.	55	.	.	.	.	60
61	.	.	.	65	.	.	.	.	70	.	.	.	.	75	.	.	.	.	80
81	.	.	.	85	.	.	.	.	90	.	.	.	.	95	.	.	.	.	100
101	.	.	.	105	.	.	.	.	110	.	.	.	.	115	.	.	.	.	120
121	.	.	.	125	.	.	.	.	130	.	.	.	.	135	.	.	.	.	140
141	.	.	.	145	.	.	.	.	150	.	.	.	.	155	.	.	.	.	160
161	.	.	.	165	.	.	.	.	170	.	.	.	.	175	.	.	.	.	180
181	.	.	.	185	.	.	.	.	190	.	.	.	.	195	.	.	.	.	200

PAGE-　PAGE+　MENU

[９] ＣＵＥ－ＬＩＳＴ画面

☆ 記憶されているキュー番号を表示します。

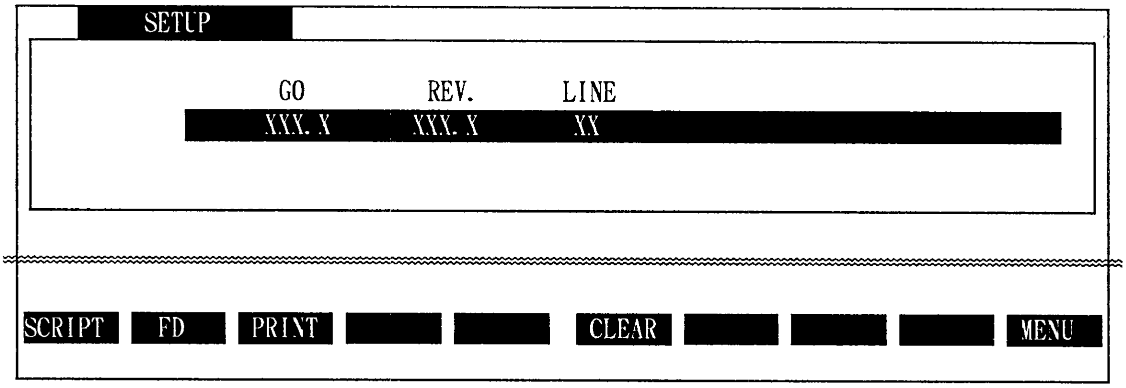
1．ファンクションスイッチＦ８（ＣＵＥＬＩＳＴ）を押します。
　Ｆ８の機能表示が違う場合には、Ｆ１０（ＥＮＤ）、又はＭＥＮＵを押してください。
2．データフィールドにキュー番号が表示されます。
3．画面に表示していないキュー番号は、ＰＡＧＥ＋、ＰＡＧＥ－で切り替えます。
4．データフィールドでキューの消去ができます。
　キュー番号にカーソルを移動して、
　ＣＬＥＡＲ（キューを消去してもよろしいですか？）＋ＥＮＴＥＲ
5．コマンドラインで次のことができます。
　1）キューのコピー。ＣＭＤ→［ＣＵＥ］選択
　　キュー番号＋ＣＯＰＹ＋キュー番号＋＆（～）＋ＥＮＴＥＲ
　　（「＆」でフェーダ番号は５つまで入力できます）
　2）キューの消去。ＣＭＤ→［ＣＵＥ］選択
　　キュー番号＋＆（～）＋キュー番号 ＋＝＋ＣＲＥＡＲ
　　（「＆」でフェーダ番号は５つまで入力できます）
6．ＳＣＲＩＰＴ部にキューのトータル仕込数が表示されます。

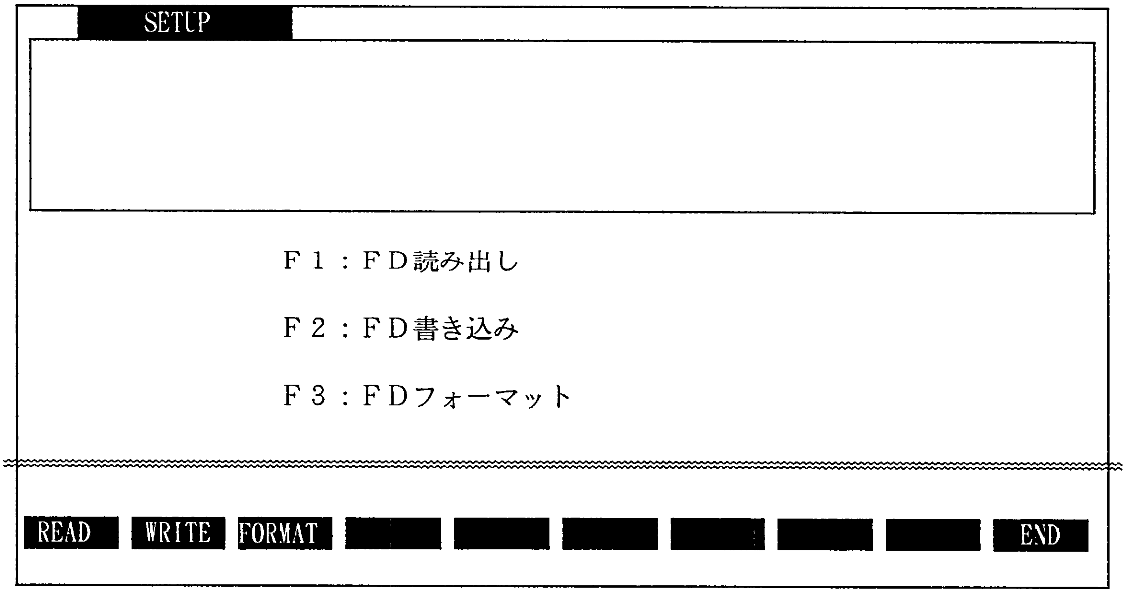


［１０］ＳＥＴＵＰ画面

☆　フロッピーディスクの読み込み、書き出し等をします。

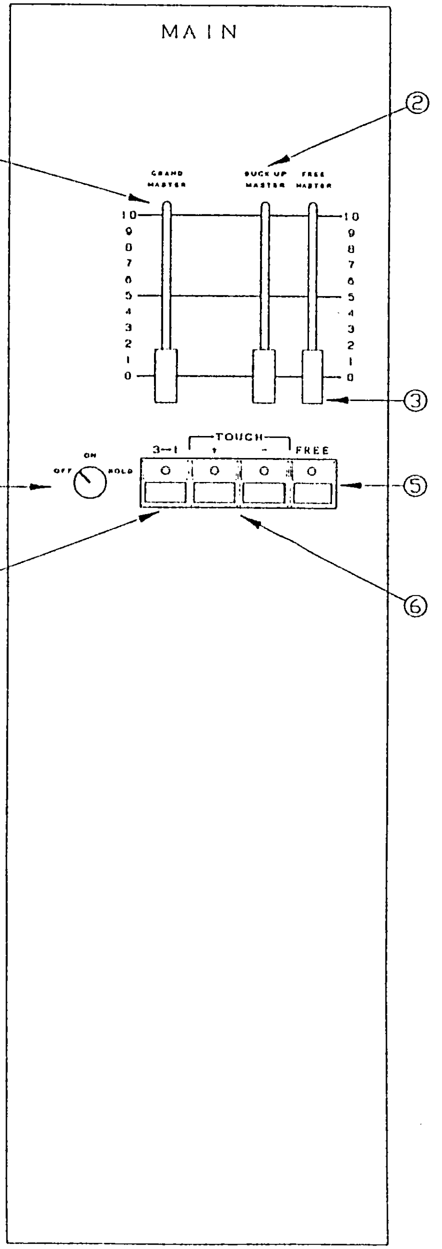
１．ファンクションスイッチＦ９（ＳＥＴＵＰ）を押します。
　　Ｆ９の機能表示が違う場合には、Ｆ１０（ＥＮＤ）、又はＭＥＮＵを押してください。
２．ＳＣＲＩＰＴ部で
　　１）［ＧＯ］・・・・・ＧＯ再生時のフェード時間（初期設定）
　　２）［ＲＥＶ．］・・・ＲＥＶＥＲＳＥ再生時のフェード時間（初期設定）
　　３）［ＬＩＮＥ］・・・直点灯仕込時の直点灯レベル
　　が設定できます。
３．ファンクションスイッチを切り替えると
　　１）ＦＤ（フロッピーディスク）の読み込み、書き出し
　　２）プリンタ操作（オプション）
　　３）全データの一括消去（パッチ、キュー等全ての情報）
　　のモードへ移ります。





４．ＦＤについて
　１）本体でフロッピーディスクを操作卓用のフォーマットにしてから書き込みを実施してください。
　２）フロッピーディスクはＤＯＳ／Ｖ（５１２バイト×１８セクター／トラック、１．４４ＭＢ）用フォーマット済みのものをご使用ください。操作卓本体では、このフォーマットは出来ません。Windows95が乗っているパソコンであれば、このフォーマットは可能です。
　３）大量のデータ（数百シーンから）を保存する場合著しく時間のかかる場合があります。
　　本番中のご利用等はお避けください（ＦＤ動作中も明かりは制御できますが、画面操作が出来ません）。

図面番号 DRAWING NO.



＜各部の名称＞
①：グランドマスターフェーダ
②：バックアップマスターフェーダ
③：フリーマスターフェーダ
④：３段、１段切替スイッチ
⑤：フリーフェーダ設定スイッチ
⑥：タッチスイッチ
⑦：キースイッチ

承認 APPROVED BY	検図 CHECKED BY	名称 TITLE: MAIN パネル
設計 DESIGNED BY	製図 DRAWN BY	図面番号 DRAWING NO.
TOSHIBA 東芝ライテック株式会社 TOKYO JAPAN TOSHIBA LIGHTING & TECHNOLOGY CORP.		第三角法 3RD ANGLE PROJECTION / 尺度 SCALE / 単位 UNITS
保管 REGISTERED		

2. MAINパネル

［1］切り替えスイッチ
①REMOTE　　：選択された外部機器の制御のみ可能です（外部機器はオプションです）。
②HOLD　ON　：卓での操作が可能です。但し、記憶操作が出来ません。
（場面切替、パッチが可能です）
③HOLD　OFF：卓での操作が可能です。記憶操作もできます。

［2］グランドマスターフェーダ
※通常は100%レベルにしておきます。
・全ての明かりに掛かるマスターフェーダです。このフェーダが下がっていると明かりは出ません。但し、フリーフェーダには掛かりません。

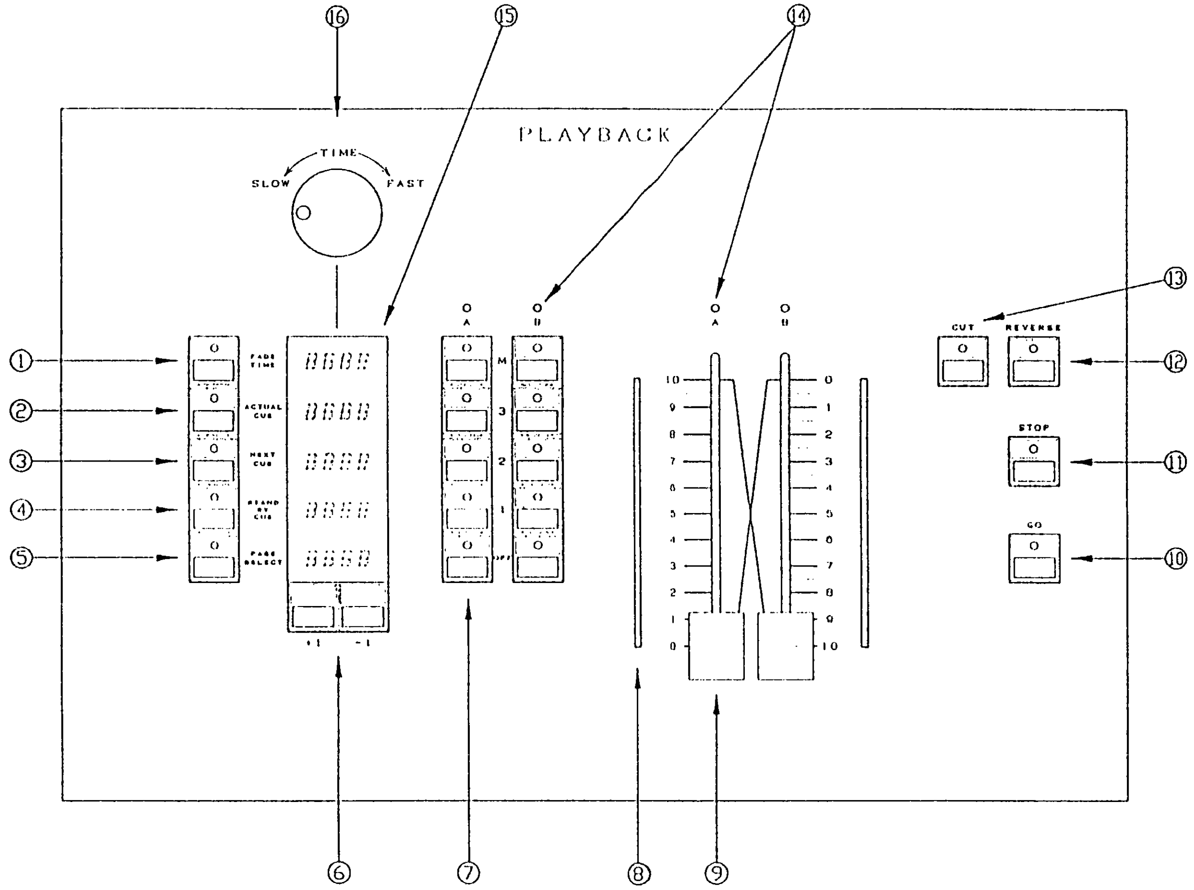
［3］バックアップマスターフェーダ
※通常は0%レベルにしておきます。
・緊急時：プリセットフェーダの1段、2段を使用して手動2段クロス再生が出来ます。
・通常時：バックアップマスターフェーダを上げておくと、プリセットフェーダの一段目のレベルが常に出力されます。実明かりを見ながらの仕込み等に利用できます。

［4］フリーマスタフェーダ
・フリーに設定されたプリセットフェーダに掛かり、それらのフェーダのマスターになります。

［5］3段－1段切り替え（3<-->1）設定
・プリセットフェーダ3段分（48本×3段）をつなげて、1段144本のシングルフェーダとして使えます（制御チャンネルが144となります）。
・一番左の［プリセット］パネル、左下のフェーダがch1で、一番右の［プリセット］パネル右上のフェーダがch144です。

［6］タッチ再生（TOUCH+、−）設定
1）プラスタッチ（TOUCH+）
・1段目プリセットフェーダ下タッチ／フリースイッチ（1～48）のスイッチがプラスのタッチスイッチになります。
①TOUCH+を押します。
②タッチ／フリースイッチ（1～48）を押しているフェーダ（チャンネル）の明かりが、100%点灯となります。
2）マイナスタッチ（TOUCH−）
・1段目プリセットフェーダ下タッチ／フリースイッチ（1～48）のスイッチがマイナスのタッチスイッチになります。
①TOUCH−を押します。
②タッチ／フリースイッチ（1～48）を押しているフェーダ（チャンネル）の明かりのみが、100%点灯となります。その他の明かりは、0%となります。

［7］フリーフェーダ（FREE）設定
・プリセットフェーダを制御チャンネルから切り放し、フリーフェーダとすることが出来ます。
①FREEスイッチを押します。
②タッチ／フリースイッチ（1～48）を押します。
③押したスイッチのフェーダがフリーフェーダとなります（1段目のフェーダ）。
④フリーフェーダに設定されている時はパッチ／フリー設定モニタが
パッチ設定時　：オレンジ色
パッチ未設定時：赤色
となります。



＜各部の名称＞

①：フェードタイムスイッチ
②：アクチュアルキースイッチ
③：ネクストキュースイッチ
④：スタンバイキュースイッチ
⑤：ページ選択スイッチ
⑥：パラメータＵＰ／ＤＯＷＮスイッチ
⑦：再生選択スイッチ
⑧：レベルメータ
⑨：クロスフェーダ
⑩：ＧＯ再生スイッチ
⑪：ストップスイッチ
⑫：リバーススイッチ
⑬：カットスイッチ
⑭：Ａ／Ｂクロスタリー
⑮：表示部
⑯：パラメータ修正ウィール

承認 APPROVED BY	検図 CHECKED BY	名称 TITLE PLAYBACK パネル
設計 DESIGNED BY	製図 DRAWN BY	図面番号 DRAWING NO.
TOKYO TOSHIBA 東芝ライテック株式会社 JAPAN TOSHIBA LIGHTING & TECHNOLOGY CORP.		第三角法 3RD ANGLE PROJECTION / 尺度 SCALE / 単位 UNITS
保管 REGISTERED . .		

図面番号 DRAWING NO.

E27004B

3. PLAYBACKパネル

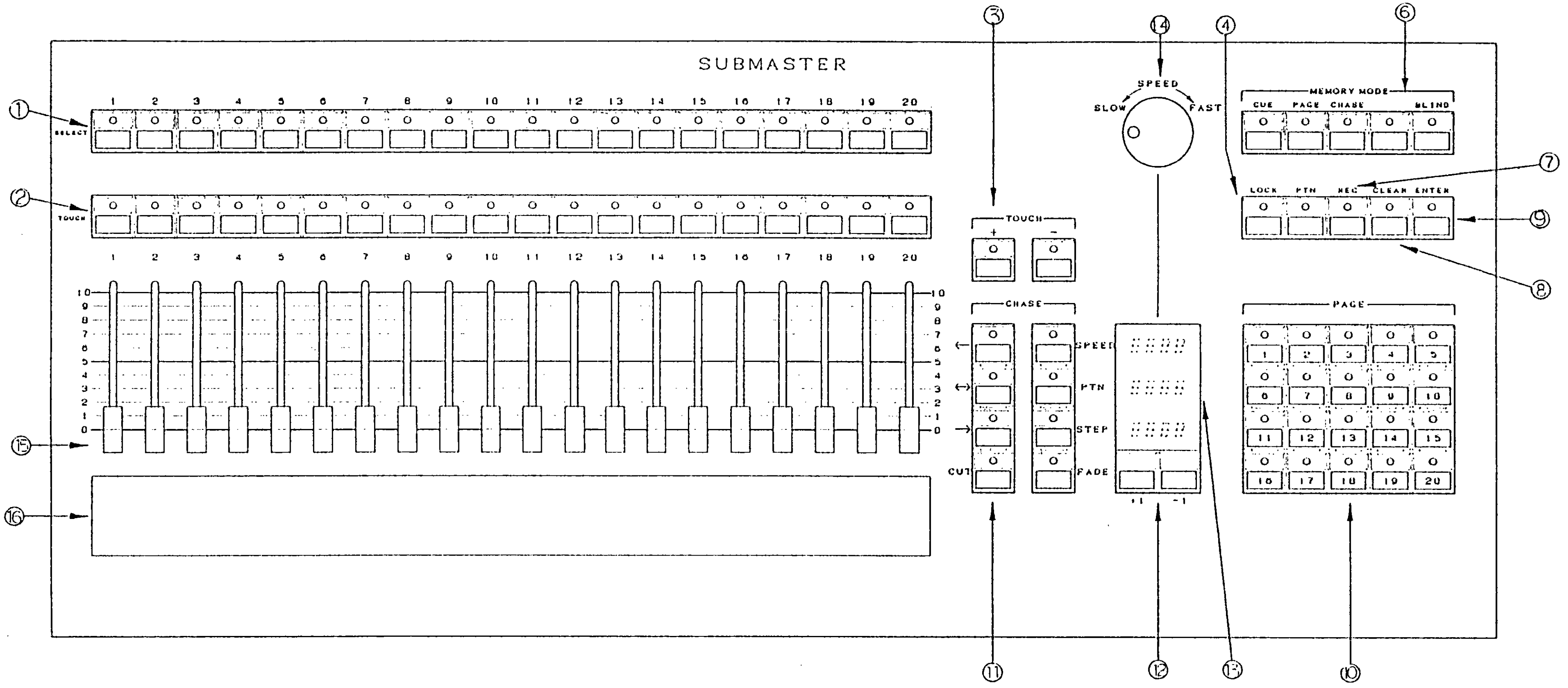
［1］段再生（手動クロス再生）

・プリセットフェーダ３段を使用して、明かりを再生します。
①再生選択スイッチ（1、2、3）でA側、及びB側で再生する段を選択します。
②選択した各段のプリセットフェーダで、明るさレベルをセットします（明かりを作ります）。
③クロスフェーダを操作すると選択した段が交互に再生されます。

［2］メモリー再生

（1）クロスフェーダによる再生
・予め仕込まれているキュー（シーン）をクロスフェーダによって再生します。
①再生選択スイッチ（M）を選択します（A側、及びB側）。
②アクチュアルキュースイッチ（ACTUAL CUE）を押します。
③パラメータUP／DOWNスイッチ（＋1、－1）でキュー番号をセットします。
④＋1、－1を同時に押すとセット完了です。
ネクストキュー、及びスタンバイキューは、仕込み済みのキュー番号順に、自動的にセットされます。
⑤ネクストキュー、及びスタンバイキューを変更したい場合は、③④項と同様にしてセットします。（NEXT CUE）（STAND BY CUE）
⑥ページセレクトスイッチ（PAGE SELECT）でページを選択すると、サブマスタシーンをクロスフェーダで再生することが出来ます。

（2）GOスイッチによる再生
・(1) 項でセットしたシーンをGOスイッチで再生することが出来ます。
①フェードタイムスイッチ（FADE TIME）を押します。
②パラメータUP／DOWNスイッチ（＋1、－1）または、修正ウィールでフェード時間をセットします。
③GOスイッチ（GO）を押すと、設定された時間でキューがクロスチェンジします。
④フェード時間中にSTOPスイッチ（STOP）を押すとポーズ状態となります。GOスイッチ（GO）を押すとポーズ解除となります。
⑤カットスイッチ（CUT）を押すと次のキューに切り替わります（カットチェンジ）。
⑥リバーススイッチ（REVERSE）を押すと、キュー番号が後退しての再生になります。



＜各部の名称＞

①：セレクトスイッチ
②：タッチ再生スイッチ
③：タッチ再生モードスイッチ
④：ロックモードスイッチ
⑤：
⑥：メモリーモードスイッチ
⑦：記憶スイッチ
⑧：消去スイッチ
⑨：確定スイッチ
⑩：ページ選択スイッチ
⑪：チェイス設定スイッチ
⑫：パラメータＵＰ／ＤＯＷＮスイッチ
⑬：チェイス設定値表示部
⑭：チェイススピードエンコーダ
⑮：サブマスタフェーダ
⑯：仕込記入板

承認 APPROVED BY	検図 CHECKED BY	名 称 TITLE
設計 DESIGNED BY	製図 DRAWN BY	SUBMASTER/MODE パネル
TOSHIBA 東芝ライテック株式会社 TOKYO JAPAN TOSHIBA LIGHTING & TECHNOLOGY CORP.		図面番号 DRAWING NO.
保 管 REGISTERED		第三角法 3RD ANGLE PROJECTION / 尺 度 SCALE / 単 位 UNITS

E27004B

図面番号 DRAWING NO.

４．ＳＵＢＭＡＳＴＥＲ／ＭＯＤＥパネル

（詳しい仕込みかたについては別紙を参照願います）

［１］ページキューの仕込み

・サブマスタのキュー（シーン）を仕込みます。

（１）仕込み

①ページスイッチ（ＰＡＧＥ）を押します。

②ページ選択スイッチ（ＰＡＧＥ１～２０）でページを選択します。

③ページキュー（ＳＥＬＥＣＴ１～２０）を選択します。

④プリセットフェーダ（１段目）で明るさレベルを設定します。

⑤記憶スイッチ（ＲＥＣ）を押し、続けて確定スイッチ（ＥＮＴＥＲ）を押し、記憶終了です。

（２）消去

(1)項実施後、クリアスイッチ（ＣＬＥＡＲ）を押し、続けて（ＥＮＴＥＲ）を押すとパターンの記憶が消去されます。

［２］サブマスタ再生

・予め仕込まれているページキュー（サブマスタシーン）をサブマスタフェーダによって再生します。最大２０キュー同時再生可能です。

（１）再生のしかた

①ページ選択スイッチ（ＰＡＧＥ１～２０）で再生したいキューのあるページを選択します。

②サブマスタフェーダを上げるとキューが再生されます。

（２）ページ切替について

①ページ選択スイッチ（ＰＡＧＥ１～２０）で再生したいキューのあるページを選択します。

②サブマスタフェーダの上がっているキューは、フェーダを０にした後、切り替えたページのキューが再生されます。

（３）サブマスタキューのロック

・常に使用したいキューをページ切り替えに関係なく固定できます。

①ロックスイッチ（ＬＯＣＫ）を押します。

②ロックしたいキューのあるセレクトスイッチ（ＳＥＬＥＣＴ）を押します。

③ページ切り替えに関係なくサブマスタキューが固定します。

④ロックを解除する場合は、再度、固定したときと同様の操作をして下さい。ロックが解除されます。

（４）タッチ再生

１）プラスタッチ

①ＴＯＵＣＨ＋を押します。

②タッチスイッチ（１～２０）を押しているサブマスタフェーダのキューが、１００％点灯となります。

③ＴＯＵＣＨ－を再度押すと解除されます。

２）マイナスタッチ

①ＴＯＵＣＨ－を押します。

②タッチスイッチ（１～２０）を押しているサブマスタフェーダの明かりのみが、１００％点灯となります。その他の明かりは、０％となります。

③ＴＯＵＣＨ－を再度押すと解除されます。

［３］キューミックス（CUE MIX)スイッチについて

（１）このスイッチをＯＮにすると現在出力中の実明かりが、仕込み中の明かりに加算されて、全て記憶できます。

（２）但し、動きのある明かり（チェイス、及びプリセットパネル操作でのタッチ再生中の明かり）は、対象外です。

（３）記憶される明かりは、セッティングパネルのＬＩＶＥ画面で確認できます（CUE MIXモードがあります)。

［3］チェイスの仕込み

（1）パターン番号の選択

・ライヴモード、ブラインドモードで設定可能です。

①ブラインドスイッチ（BLIND）を押します。

（ライヴ仕込みをする場合は、必要ありません）

②チェイススイッチ（CHASE）を押します。

③チェイスパターンを選択します。

表示部のパターンスイッチ（PATTERN）を押し、＋1、－1でパターン番号を選択します。

（2）ステップ番号の設定

・(1) 項に続き実施します。

①ステップスイッチ（STEP）を押します。

②パラメータUP／DOWNスイッチ（＋1、－1）でステップ番号を選択します。

（3）明かりの設定

・(2) 項に引き続き実施します。

①プリセットフェーダ（1段目）で明かるさレベルを設定します。

②次のステップ番号を選択します。(2) 項を実施します。

③ (3)①②③を必要なステップ数分繰り返します。

（4）ステップタイム（速度）の設定

・(3) 項に引き続き実施します。

①ステップタイムスイッチ（SPPED）を押します。

②パラメータUP／DOWNスイッチ（＋1、－1）または、修正ウィールでフェード時間をセットします。

（5）再生方向選択

・(4) 項に引き続き実施します。

①再生方向スイッチで再生方向を選択します（←、←→、→）。

（6）調光パターン選択

①フェードスイッチ（FADE）を選択すると、フェードIN／OUTしてチェイスが走ります。

②カットスイッチ（CUT）を選択すると、カットチェンジして走ります。

（7）記憶

・記憶スイッチ（REC）を押し、続けて確定スイッチ（ENTER）を押し、記憶終了です。

（8）消去

・(1)項実施後、クリアスイッチ（CLEAR）を押し、続けて（ENTER）を押すとパターンの記憶が消去されます。

［4］チェイス再生

・サブマスタフェーダに割付けてチェイス再生が出来ます。

（1）割付

①チェイスパターンの選択をするため、表示部のパターン選択スイッチ（PATTERN）を押します。

②パラメータUP／DOWNスイッチ（＋1、－1）でパターン番号をセットします。

③ページ選択スイッチ（PAGE1～20）で割付けをしたいページを選択します。

④［MODE］部のパターンスイッチ（PATTERN）を押します。

⑤割り付けたいサブマスタフェーダのセレクトスイッチ（SELECT）を押します。

→ここで、この割付を記憶したい場合はREC＋ENTERで、このサブマスタフェーダに記憶できます。

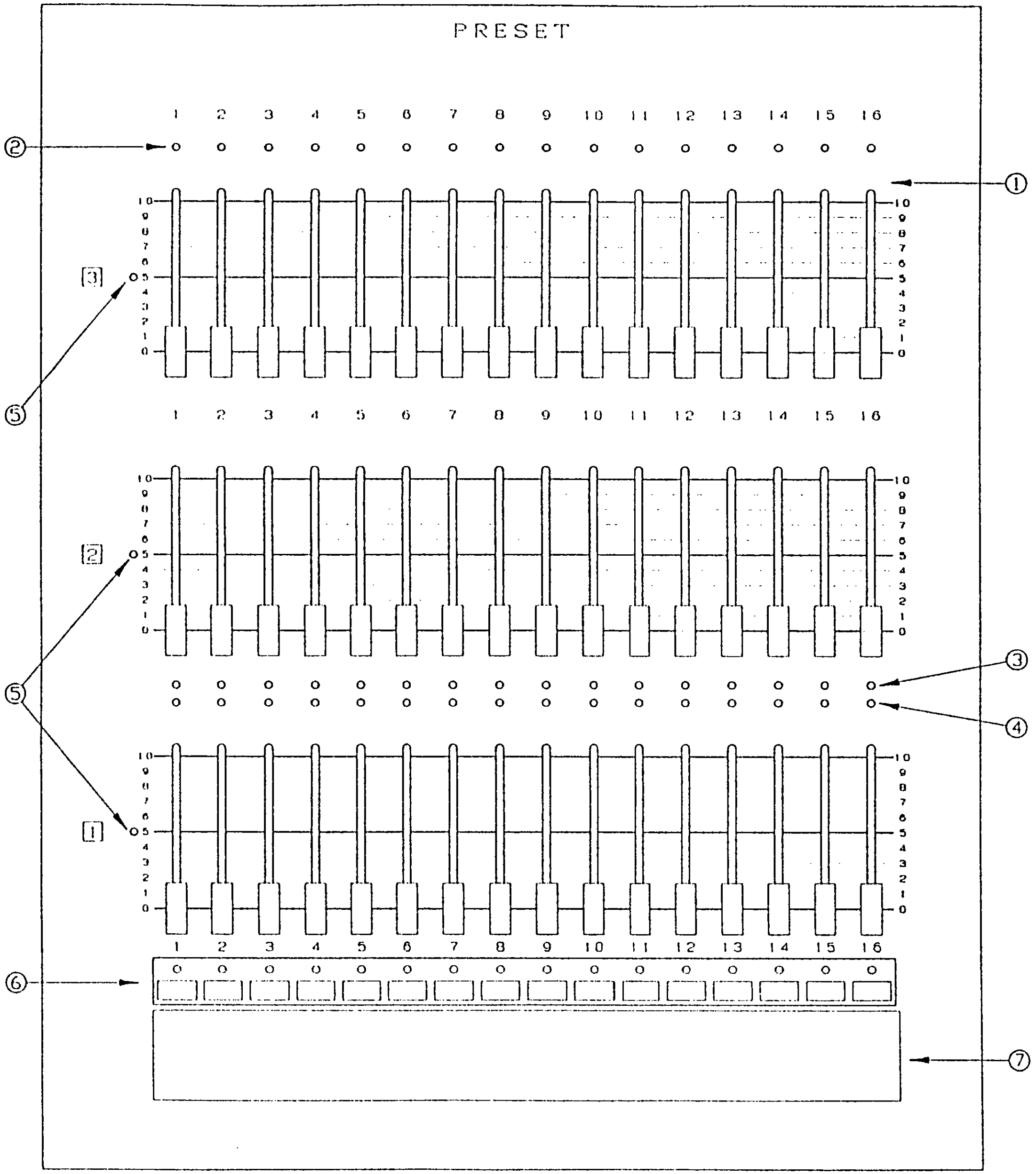
記憶しない場合は、ページを切り替えると割付は解除されます。

⑥サブマスタフェーダでチェイス再生できます。このとき、サブマスタキューが予め仕込まれていると、キューの方は再生されません。

（2）再生

①ページ選択スイッチ（PAGE1～20）で再生したいチェイスパターンのあるページを選択します。

②サブマスタフェーダを上げるとチェイスが再生されます。



<各部の名称>
①：プリセットフェーダ
②：パッチ／フリー設定モニタ
③：レベルモニタ
④：修正一致ランプ
⑤：タリー表示
⑥：タッチ／フリースイッチ
⑦：仕込記入板

承認 APPROVED BY	検図 CHECKED BY	名称 TITLE: PRESET パネル
設計 DESIGNED BY	製図 DRAWN BY	形名 MODEL NO.
TOSHIBA 東芝ライテック株式会社 TOKYO JAPAN TOSHIBA LIGHTING & TECHNOLOGY CORP.		図面番号 DRAWING NO.
保管 REGISTERED		第三角法 3RD ANGLE PROJECTION / 尺度 SCALE / 単位 UNITS

5．PRISETパネル

［1］キューのレベル設定

・1段目のプリセットフェーダで設定できます。

［2］タッチ再生

1）プラスタッチ（TOUCH＋）

・1段目プリセットフェーダ下タッチ／フリースイッチ（1～48）のスイッチがプラスのタッチスイッチになります。

①［MAIN］パネルのTOUCH＋を押します。

②タッチ／フリースイッチ（1～48）を押しているフェーダ（チャンネル）の明かりが、１００％点灯となります。

2）マイナスタッチ（TOUCH－）

・1段目プリセットフェーダ下タッチ／フリースイッチ（1～48）のスイッチがマイナスのタッチスイッチになります。

①［MAIN］パネルのTOUCH－を押します。

②タッチ／フリースイッチ（1～48）を押しているフェーダ（チャンネル）の明かりのみが、１００％点灯となります。その他の明かりは、０％となります。

［3］フリーフェーダ（FREE）

・プリセットフェーダを制御チャンネルから切り放し、フリーフェーダとすることが出来ます。

①［MAIN］パネルのFREEスイッチを押します。

②タッチ／フリースイッチ（1～48）を押します。

③押したスイッチのフェーダがフリーフェーダとなります（1段目のフェーダ）。

④フリーフェーダに設定されている時はパッチ／フリー設定モニタが

パッチ設定時　：オレンジ色

パッチ未設定時：赤色

となります。

［4］1段シングルフェーダ再生

・プリセットフェーダ3段分（４８本×３段）をつなげて、1段１４４本のシングルフェーダとして使えます（制御チャンネルが１４４となります）。

・一番左の［プリセット］パネル、左下のフェーダがｃｈ１で、一番右の［プリセット］パネル右上のフェーダがｃｈ１４４です。

［5］バックアッププマスターフェーダ

・プリセットフェーダの1段、2段を使用して手動2段クロス再生が出来ます。

パッチのしかた

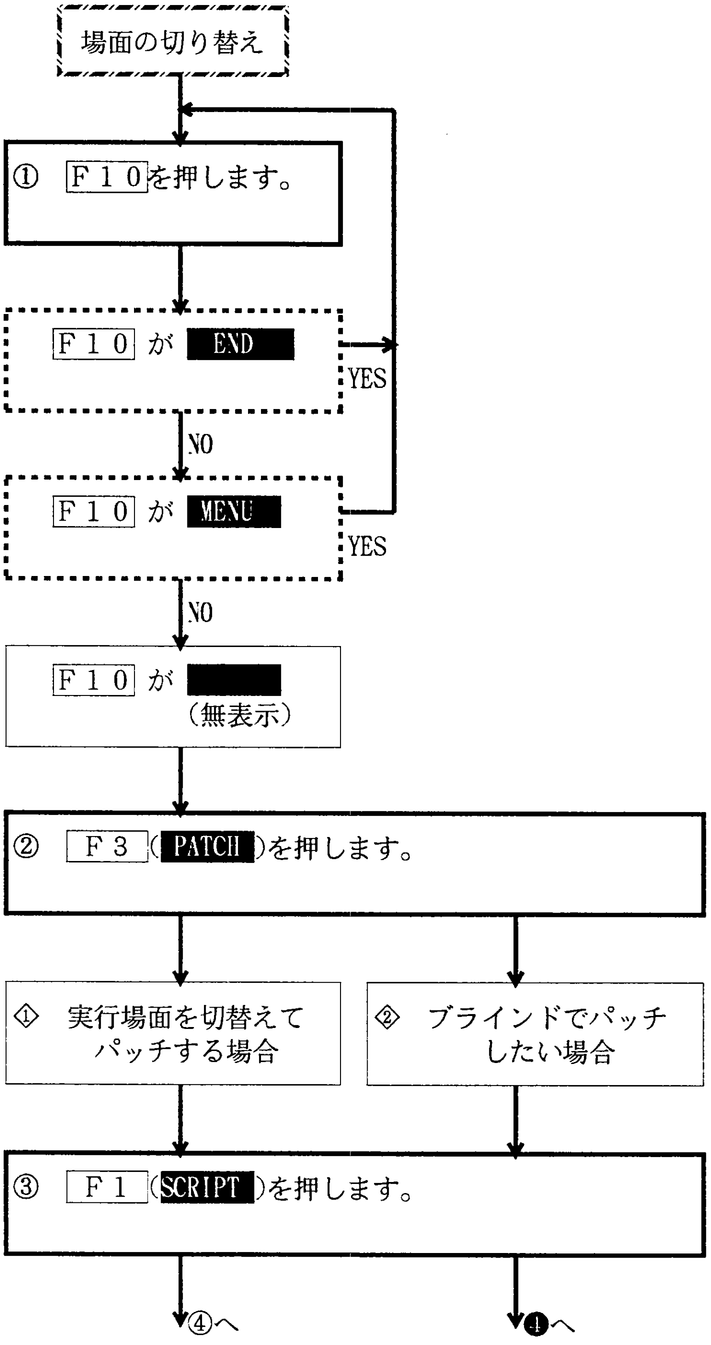
◆場面の切り替えをしたり、制御チャンネル（CH.）と負荷（DIM.）の割り付け等をします。
パッチ操作は、［SETTING］パネルで画面表示を見ながら実施します。

1. 負荷パッチ
2. プロポーショナルパッチ
3. プロファイルカーブ（カーブ特性指定）
4. エキストラパッチ
5. ハウスライトパッチ（オプション）
6. フリーフェーダパッチ（オプション）

1. 場面の切り替えかた

（1）任意に設定（記憶）できる場面が4場面（場面1～4）あります。

（2）予め1対1に割り付けられた場面が1場面（場面5）あります。
この場面5は、一時的にパッチ状態を変更することは出来ますが、その状態を記憶することはできません。他の場面に切り替えた時点で場面5は、1対1の状態に戻ります。



＜簡単な説明＞

①F10が（無表示）になるまでF10を何度か押します。
→画面を［PATCH］画面にします。

②パッチ画面になります。

◇場面を切り替えると実明かりも連動して替わります。
◇場面を切り替えても実明かりには影響ありません。

③カーソルがスクリプト上に移動します。

③から

③から

④ [←]、[→] でカーソルを「実行」場面入力部へ移動します。

❹ [←]、[→] でカーソルを「仕込み」場面入力部へ移動します。

⑤ テンキーで場面番号を入力します（[1]～[4]）。

⑤入力する数字を間違った場合は、[CLEAR]、[←]、[→]を押すと入力した数字がキャンセルされます。

⑥ [ENTER]を押します。

⑦ 「実行場面を○に切りかえてもよろしいですか？」と画面・メッセージライン上に表示されるので、ＯＫであれば再度 [ENTER]を押します。

⑦実行中の明かりのパッチがはずれたり、つなぎ替えられたりしますので注意！

⑧ 画面上の場面が切り替わります。また実行中の明かりも選択したパッチの状態で点灯します。

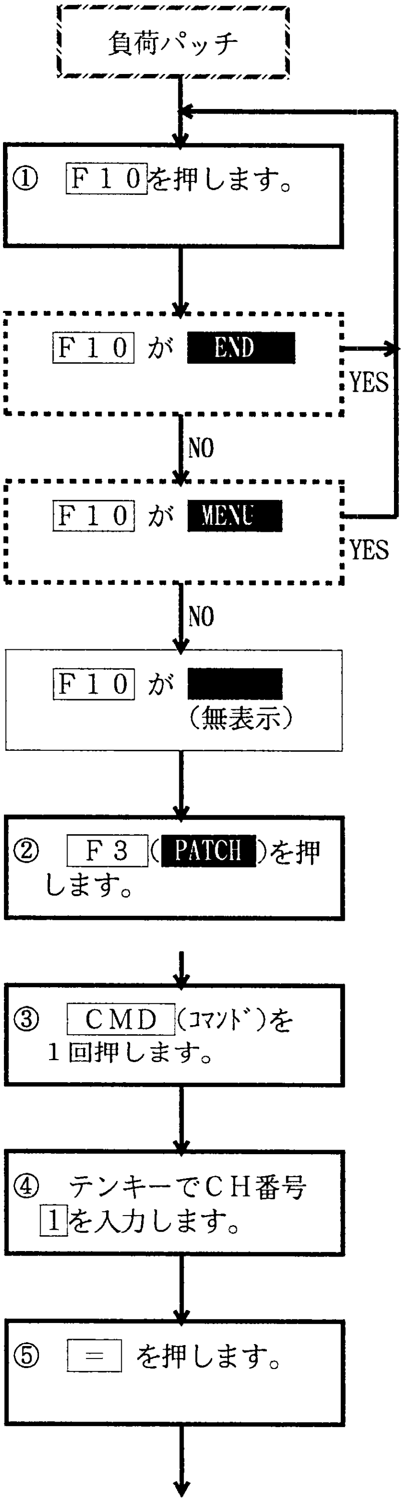
❽ 画面上の場面が切り替わります。（ 実行中の明かりは変化しません）

終 わ り

2. 制御チャンネル（ＣＨ）と負荷回路（ＤＩＭ）のパッチ（負荷パッチ）のしかた

（１）制御チャンネル１本に対して最大５１２回路割り付けることができます。
（２）複数のチャンネルを一つの負荷にパッチすることはできません。後割付優先となります。
（２）HOUSE LIGHT(ｵﾌﾟｼｮﾝ)、FREE FEDER(ｵﾌﾟｼｮﾝ)、EXTRAの各パッチとの関係ははダブルパッチとなります。

☆ CH.1と DIM.1 ～5 をパッチする場合。



＜簡単な説明＞

①F10が(無表示)になるまで F10を何度か押します。→画面を[PATCH]画面にします。

②パッチ画面になります。

③コマンドライン「ＰＦ」表示。

④コマンドライン「ＰＦ　１」表示

⑤コマンドライン「ＰＦ　１＝」表示
（注意）=入力の訂正は←を押します。
CLEARを押すとＣＨ１のパッチ払い操作となります。

⑥ テンキーでＤＩＭ番号[1]を入力します。

⑥コマンドライン「ＰＦ　１＝１」表示

⑥ [〜]を押します。

⑥コマンドライン「ＰＦ　１＝１－」表示

⑦ テンキーでＤＩＭ番号[5]を入力します。

⑦コマンドライン「ＰＦ　１＝１－５」表示

⑧ [ENTER] を押すとパッチ完了です。

⑧コマンドライン「ＰＦ」表示
画面データフィールド上にパッチしたＣＨとＤＩＭ番号が表示されます。

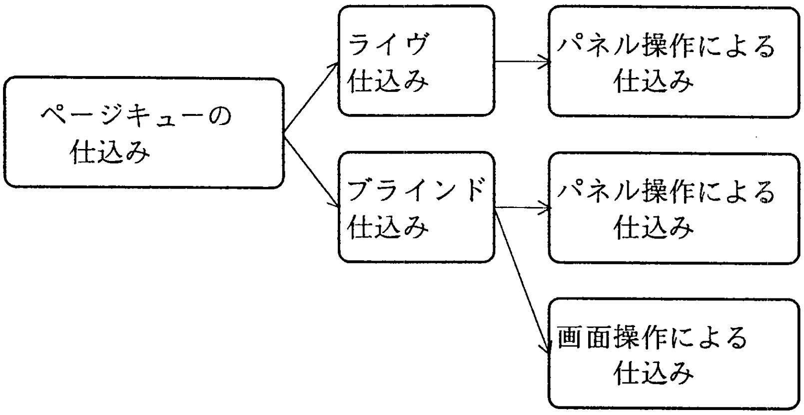
終 わ り

これを各制御チャンネルごとに実施します。

※数字の入力ミスは[←]キーで訂正します。
[CLEAR]は使えません。
※操作の途中で[CMD]でコマンドを変更するとコマンドラインの入力情報がキャンセルされます。

ページキューの仕込みかた

この章では、ページキュー（サブマスタで再生するキュー）への明かりの仕込みかた、修正のしかた、および、消去のしかたを説明します。



☆ライヴ仕込み（パネル操作による仕込み）

(1)ページキューが何も仕込まれていない場合の仕込みかた
(2)ページキューが仕込まれているページへの仕込みかた
(3)ページキューの修正のしかた

☆ブラインド仕込みで、パネル操作による方法

(1)ページキューが何も仕込まれていない場合の仕込みかた　→ライヴＲＥＣと同じ
(2)ページキューが仕込まれているページへの仕込みかた
(3)ページキューの修正のしかた
(4)ページキューの消去のしかた
(5)サブマスタページの消去のしかた

ページキューが何も記憶されて(仕込まれて)いない場合の仕込みかた

（チェイスのパターンも仕込まれていない場合）。

基本的に何も仕込みをされていないページに対してキューを仕込むためには、ブラインド操作をします。但し、これから、ご説明する操作をすることにより、実際に明かりを見て仕込みをすることが可能となります。

（例）サブマスタページ「1」にページキュー「5」の明かりをつくる場合。

ページキューの仕込み
(1)スタート

＜補足説明等＞

操作	補足説明等
あらかじめ、すべての再生（キュー再生、クロス再生その他）をストップさせ、グランドマスターフェーダ以外は全て0%にしておきます。	・段選択スイッチはA/BともOFFします。 ・オプション仕様でサブマスタリモコン、HOUSE LIGHT等がある場合はその明かりもOFFします。
① MODE/MEMORY [PAGE] を押します。	①ページキュー設定モードにします。
② MODE/MEMORY [BLIND] を押します。	②ページキューが仕込まれていないページを選択可能にします。
③ MODE/MEMORY [CUEMIX] を押します。	③ブラインドモードですが、実明かりを一緒に仕込めるようにします。
④ MAIN/[BACK UP MASTER フェーダ]を100%にします。	④実明かりが見れる状態になります。
⑤ PAGE [1] を押します。	⑤ページキューを仕込みたいページを選択します。
⑥SUBMASTER/SELECT [5] を押します。	⑥仕込みたいページキュー番号を選択します。選択し直す場合は、他のSELECTスイッチを押します。

⑦１段目プリセットフェーダで各負荷（照明）の明るさをセットします。

⑧ REC を押します。

⑧中止したいときは再度 REC を押します。

⑨ ENTER を押します。

⑨「ピポッ」と鳴って仕込み完了です。

⑩ 続けて別のページキューを仕込む。 YES（⑦へ戻る） / NO

・仕込んだ明かりを確認します。
・MAIN/BACK UP MASTERフェーダ、プリセットフェーダは全て下げます。

・明かりの確認はサブマスタページ「１」ページキュー「５」に仕込んだ場合です。

⑪ MODE/MEMORY PAGE を押します。

⑪サブマスタ設定モードが解除されます。今仕込んだところのPAGEランプ、SELECTランプは消灯。

⑫PAGE 1 を押します。

⑫改めてページ選択します。
SELECT 5 のランプが点灯します。
SELECTスイッチを押す必要はありません。

⑬サブマスタフェーダ「５」を上げると今仕込んだ明かりが再生されます。

⑬（注意）グランドマスターが下がっていると明かりはでません。
同一ページに他にもページキューを仕込んだ場合は、そのサブマスタフェーダを操作すれば明かりがでます。

終わり

ページキューが仕込まれているページへの仕込みかた

（例）サブマスタページ「１」にページキュー「５」がすでに仕込まれているところへ、
ページキュー「６」の明かりをつくる場合。

ページキューの仕込み

あらかじめ、
すべての再生（キュー再生、クロス再生その他）をストップさせ、グランドマスターフェーダ以外は全て0%にしておきます。

＜補足説明等＞

・段選択スイッチはA/BともOFFします。
・オプション仕様でサブマスタリモコン、HOUSE LIGHT等がある場合はその明かりもOFFします。

① PAGE [1] を押します。

①仕込みをしたいページを選択します。ページキュー、チェイスパターンが仕込まれていないページは選択できません。

② MODE/MEMORY [PAGE] を押します。

②ページキュー設定モードにします。

③ SUBMASTER/SELECT [6] を押します。

③選択したページキューのSELECTスイッチのランプが点滅します。

④ SUBMASTER/サブマスタフェーダ「６」を100%にします。

④サブマスタフェーダを上げなくても仕込みは出来ます。但し、実明かりは出ません。サブマスタフェーダのレベルには依存しません。

⑤ １段目プリセットフェーダで各負荷（照明）の明るさをセットします。

⑤仕込むページキューの番号を変更する場合は必ずプリセットフェーダを一度0%までさげます。
[CUEMIX]を押せばこの必要はありません。

⑥ [REC] を押します。

⑥中止したいときは再度[REC]を押します.

⑦ [ENTER] を押します。

⑦「ピポッ」と鳴って仕込み完了です。

⑧プリセットフェーダを0%に下げます。
サブマスタフェーダを0%に下げます。

⑨ 続けて別のページキューを仕込む。

NO

YES

❶同一ページへ

❶この章の例を応用して、仕込みをしてください（キュー番号を置き換えます）。

❷別のページキュー、チェイスパターンが仕込まれているページへ

❷この章の例を応用して、仕込みをしてください（キュー番号、ページ番号を置き換えます）。

❸別の何も仕込まれていないページへ

項へ

・仕込んだ明かりを確認します。

・明かりの確認はサブマスタページ「１」ページキュー「６」に仕込んだ場合です。

⑩MODE/MEMORY [PAGE] を押します。

⑩サブマスタ設定モードが解除されます。

⑪ PAGE [1] を押します。

⑪PAGE [1] を押すと記憶されたデータを読み出します。ライヴ仕込みの場合この操作をしなくても明かりは再生できます。

⑫SUBMASTER/サブマスタフェーダ「６」を上げます（明かりの再生）。

⑫今仕込みをしたページキューが再生されます。

⑬サブマスタフェーダ「６」を下げます.

⑬ページキューの再生が終わります。

終わり

（注意）グランドマスターが下がっていると明かりはでません。
同一ページに他にもページキューを仕込んだ場合は、そのサブマスタフェーダを操作すれば明かりが重ね合わされて、再生されます。

ページキューの修正のしかた

（例）サブマスタページ「１」にページキュー「５」が仕込まれていて、このキューの明かりを
実際に見ながら修正します。

ページキューの修正	＜補足説明等＞
・あらかじめ、 １段目プリセットフェーダは下げておきます。 ページキュー再生以外の再生での明かりは消しておきます。	
①サブマスタページ「１」のページキュー「５」を再生します。	①MODE/PAGE [1] を押します。 サブマスタフェーダを上げます(100%)。
②MODE/MEMORY [PAGE] を押します。	
③SUBMASTER/SELECT [5] を押します。	②押したSELECTスイッチのランプ点滅。
④１段目プリセットフェーダで明かりの修正をします。	④仕込まれている明かりのレベルと、このフェーダでのレベルを一致させると明かりがフェーダで変化します。
⑤MODE/ [REC] を押します。	⑤中止したいときは再度[REC]を押します.
⑥MODE/ [ENTER] を押します。	⑥「ピポッ」と鳴ってレベル修正完了です.
⑦MODE/MEMORY [PAGE] を押します。	⑦サブマスタ設定モードが解除されます。
終わり	

☆ブラインド仕込みで、パネル操作による方法

段再生、キュー再生をしながら、ページキューを仕込むことが出来ます。
画面操作との併用もできます（画面操作による方法参照）。

(1)ページキューの仕込みかた
(2)ページキューの修正のしかた
(3)ページキューの消去のしかた
(4)サブマスタページの消去のしかた

ページキューの仕込みかた（新たにページキューを作る場合）

（例）サブマスタページ「３」にページキュー「７」の明かりをつくる
　　場合。

ページキューの仕込み
(1)スタート

＜補足説明等＞

１段目プリセットフェーダを使用するので、段再生をする場合は２、３段を使用します。
１段目プリセットフェーダは全て0%にしておきます。

・段再生で１段目プリセットフェーダを使用すると実明かりが出てしまいます。
・MAIN/BACK UP MASTERフェーダが0%であることを確認してください。このフェーダが上がっていると明かりが出ます。

① MODE/MEMORY [PAGE] を押します。

①ページキュー設定モードにします。

②MODE/MEMORY [BLIND] を押します。

②このとき、前回ブラインドモードで選択したサブマスタページのランプが点灯します。

③PAGE [3] を押します。

③ページキューを仕込みたいページを選択します。
（参考：ページキューの修正）

④SUBMASTER/SELECT [7] を押します。

④仕込みたいページキュー番号を選択します。選択し直す場合は、他のSELECTスイッチを押します。

⑤１段目プリセットフェーダで各負荷（照明）の明るさをセットします。

⑧ MODE/[REC] を押します。

⑨ MODE/[ENTER] を押します。

⑩１段目プリセットフェーダを全て0%にします。

⑪ 続けて別のページキューを仕込む。
- YES → ⑤へ戻る
- NO ↓

⑫MODE/MEMORY [PAGE] を押します。

⑬仕込んだ明かりを再生したい。
- NO → 終わり
- YES → サブマスタ再生の項参照

⑤明かりは出ません。
注意：MAIN/BACK UP MASTERフェーダが0%であることを確認してください。上がっていると明かりが出ます。

⑧中止したいときは再度[REC]を押します。

⑨「ピポッ」と鳴って仕込み完了です。

⑩新たなページキューを仕込む場合に必要な操作です。

⑫サブマスタ設定モード（ブラインド）が解除されます。

ページキューの修正のしかた

（例）サブマスタページ「３」に仕込んだページキュー「７」の明かりを修正します。

ページキューの修正
スタート

＜補足説明等＞

１段目プリセットフェーダを使用するので、段再生をする場合は２、３段を使用します。
１段目プリセットフェーダは全て0%にししておきます。

- **段再生で１段目プリセットフェーダを使用すると実明かりが出てしまいます。**
- **MAIN/BACK UP MASTERフェーダが0%であることを確認してください。このフェーダが上がっていると明かりが出ます。**

① MODE/MEMORY [PAGE] を押します。

①ページキュー設定モードにします。

②MODE/MEMORY [BLIND] を押します。

②このとき、前回ブラインドモードで選択したサブマスタページのランプが点灯します。

③PAGE [3] を押します。

③ページキューを仕込みたいページを選択します。前回と同じページでも記憶内容を呼び出すために必ず押します。修正作業の為に必要です。

④SUBMASTER/SELECT [7] を押します。

④仕込みたいページキュー番号を選択します。PRESETパネルの各修正一致モニタ(緑)が点灯、或いは消灯します。
点灯→フェーダレベルと記憶レベルが一一致しています。
消灯→フェーダレベルと記憶レベルが一一致していません。

⑤１段目プリセットフェーダで各負荷（照明）の明かりの修正をします。

⑤明かりは出ません。
プリセットフェーダレベルと記憶レベルを一致させてから明るさレベルを再設定します。

⑧ MODE/[REC] を押します。

⑧中止したいときは再度[REC]を押します。

⑨ MODE/[ENTER] を押します。

⑨「ピポッ」と鳴って修正（仕込み）完了です。

⑩１段目プリセットフェーダを全て0%にします。

⑩明かりの修正時(⑤)に注意して頂ければこの操作は不要です。修正一致レベルモニタ(緑)の点／消灯を確認してください。

⑪ 続けて別のページキューを修正する。

NO → ⑫

YES → 同一ページへ

YES → 別のページへ

⑪修正したいサブマスタページ、キューの番号に置き換えて、実施します。

⑫MODE/MEMORY [PAGE] を押します。

⑫サブマスタ設定モード（ブラインド）が解除されます。

⑬修正した明かりを再生したい。

NO → 終わり

YES → サブマスタ再生の項参照

ページキューの消去のしかた

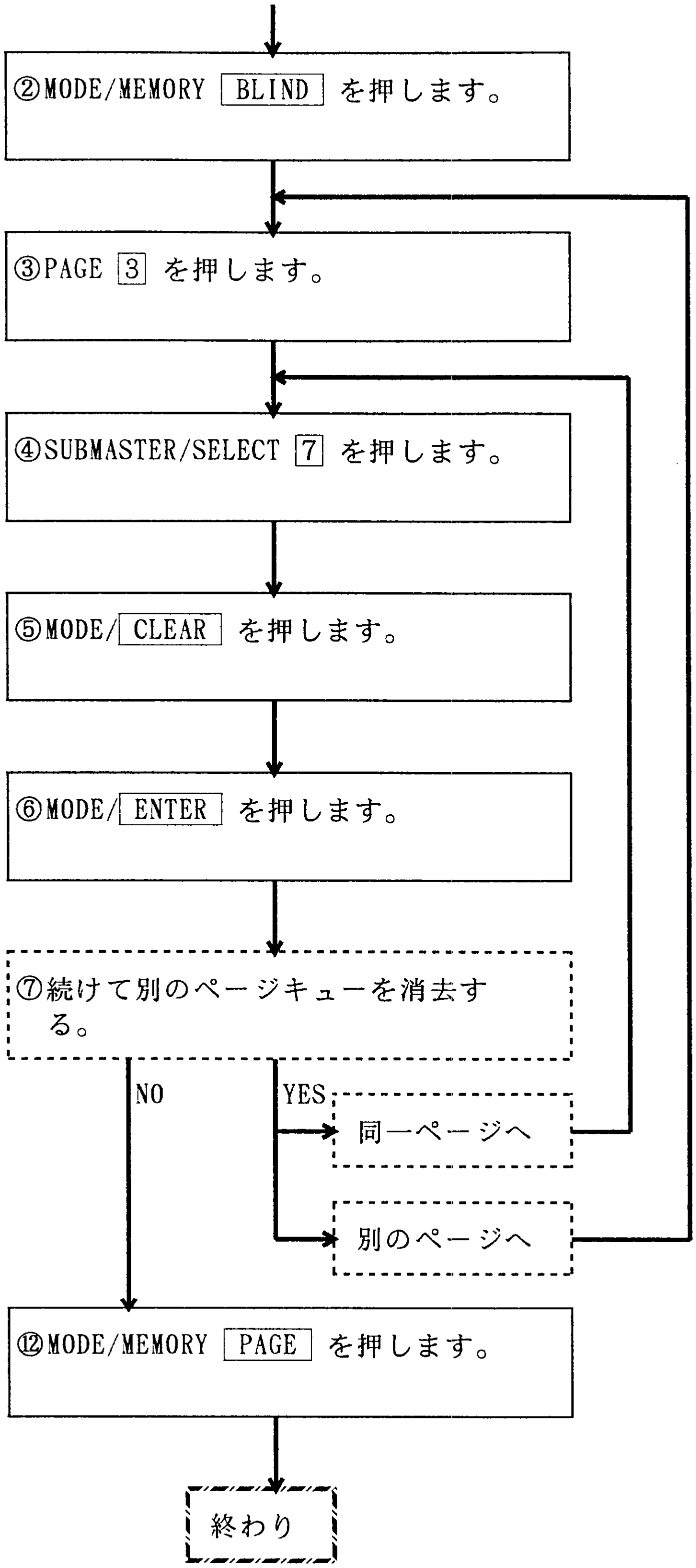
（例）サブマスタページ「３」に仕込んだページキュー「７」の明かりを消去します。

ページキューの消去スタート

＜補足説明等＞

① MODE/MEMORY [PAGE] を押します。

①ページキュー設定モードにします。



②このとき、前回ブラインドモードで選択したサブマスタページのランプが点灯します。

③消去したいページが既に選択されていれば改めて、選択する必要はありません。

④仕込みたいページキュー番号を選択します。選択したスイッチのランプが点滅します。

⑤中止したいときは再度 CLEAR を押します。

⑥「ピポッ」と鳴って消去完了です。SUBMASTER/SELECT 7 のランプが消灯します。

⑦消去したいサブマスタページのキュー番号に置き換えて、実施します。

⑫サブマスタ設定モード（ブラインド）が解除されます。

（注意）再生選択しているサブマスタページ 内のページキューの消去もできますが、この場合、
再生中のページキューの消去をしてもその時点では実明かりは消灯しません。
消去操作終了後も再生できます（実明かりの保護）。
再度PAGEスイッチを押し、消去対象としたページキューの再生を停止したとき、初めて
仕込み内容がなくなります（ページキューの消去完了）。

サブマスタページの消去のしかた

（例）サブマスタページ「３」を消去します。

サブマスタページの消去
スタート

＜補足説明等＞

操作	補足説明等
① MODE/MEMORY [PAGE] を押します。	①ページキュー設定モードにします。
②MODE/MEMORY [BLIND] を押します。	②このとき、前回ブラインドモードで選択したサブマスタページのランプが点灯します。
③PAGE [3] を押します。	③消去したいページが既に選択されていれば改めて、選択する必要はありません。
⑤MODE/[CLEAR] を押します。	⑤中止したいときは再度[CLEAR]を押します。
⑥MODE/[ENTER] を押します。	⑥「ピポッ」と鳴って消去完了です。SUBMASTER/SELECTスイッチのランプがすべて消灯します。
⑦続けて別のサブマスタページを消去する。（YES→③へ／NO→⑧へ）	⑦消去したいサブマスタページの番号に置き換えて、実施します。
⑧MODE/MEMORY [PAGE] を押します。	⑧サブマスタ設定モード（ブラインド）が解除されます。

終わり

（注意）再生選択しているサブマスタページ の消去もできますが、この場合、消去後もその時点ではサブマスタフェーダを操作すれば、明かりは再生できます（実明かりの保護）。
この場合、別のサブマスタページを選択すると、消去対象としたサブマスタページの仕込み内容がなくなります（サブマスタページの消去完了）。

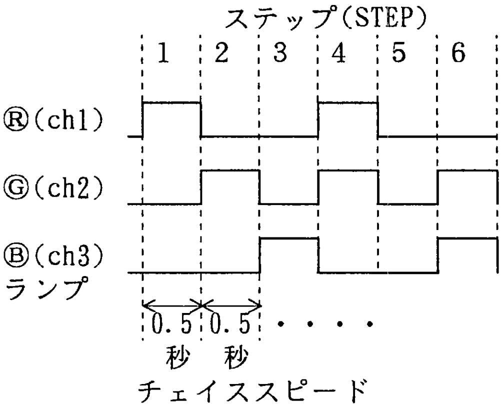
チェイス

　チェイスは、電飾等規則的な動きの（切り替わりの）比較的早い明かりを繰り返し再生する時に使います。
　チェイスは、（１）チェイスパターンを作成する（仕込む）、
　　　　　　　（２）仕込んだパターンをページキュー、又はキューに割り付ける、
ことにより、再生が可能となります。
　仕込みをするときは、キースイッチをHOLD OFFにします。

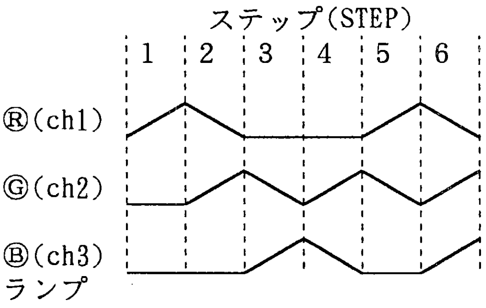
1．チェイスパターンの仕込みかた

（例）パターン「１０」にステップ数６個のチェイスパターンを作ります。
　　　また、チェイススピードは０．５秒、チェイス方向はLEFT(→：左から右)、ステップの切り替わりはフェード（ FADE ）とします。

（a）６ステップ、カット再生例



（b）６ステップ、フェード再生例



チェイス方向
　1)LEFT（→、左から右）：ステップは１、２、３、４、５、６、１、２・・・の順番に繰り返し再生する。
　2)BOUND(←→、交互）　：ステップは１、２、３、４、５、６、５、４、３、２、１、２・・・の順番に繰り返し再生する。
　3)LIGHT(←、右から左)：ステップは６、５、４、３、２、１、６、５・・・の順番に繰り返し再生する。

チェイスパターン仕込み
スタート

↓

あらかじめ、全ての再生（メモリー再生、段クロス再生、サブマスタ再生等）を終了させ、グランドマスターフェーダ以外は全て0%にしておきます。

＜補足説明等＞

・段選択スイッチはA/BともOFFします。
・オプション仕様でサブマスタリモコン、HOUSE LIGHT、外部FREE FADER等がある場合はその明かりもOFFします。
・モード切り替えスイッチは、HOLD OFFにします。

① MODE/MEMORY [CHASE] を押します。

①チェイス設定モードにします。
チェイス表示部にチェイス再生モニタ表示が出ます。

②MODE/MEMORY [BLIND] を押します。

②前回、ブラインドモードでチェイスパターン選択している場合は表示部に番号表示されます。（追記参照）

③MODE/MEMORY [CUEMIX] を押します。

③ブラインドモードですが、実明かりを一緒に仕込めるようにします。
（追記参照）

④CHASE表示部 [+1] / [-1] でパターン「１０」をセットします。

④パターンはスイッチを押す度に＋１／－１されます。（追記参照）
仕込み済みのパターン番号表示左側には「緑」のランプが点灯します。
自動的にステップ「１」が選択、表示。

⑤MAIN/BACK UP MASTERフェーダを100%にします。

⑥１段目プリセットフェーダでステップ「１」の明かりをセットします。

⑥上記(a)を参考に仕込みをしてください。
ステップ「１」はch1を100%、ch2を0%、ch3を0%の様に。ステップ「２」以降も同様にします。（追記参照）

⑦MEMORY/ [REC] を押します。

⑦中止したい時は再度 [REC] を押します。

⑧MEMORY/ [ENTER] を押します。

⑧「ピポッ」と鳴って仕込み完了です。
ステップ番号が自動的に＋１されます。

⑨　⑥～⑧項をあと５回繰り返します。

⑩　⑥～⑧項を合計６回繰り返した。 NO（→⑥へ戻る） / YES（→⑪へ）

⑩　⑥～⑧項を作成したいステップ数分作成します。

⑪１段目プリセットフェーダを下げます.

⑫CHASE/ [SPEED] を押します。

⑫チェイススピードを設定します。
（0.1～10.0秒。0.1秒単位）
SPEEDスイッチのランプ点滅（設定スピードに比例します）。

⑬CHASE表示部 [+1] / [-1] でスピードを「0.5」にセットします。

⑬スイッチを押す([+1]/[-1])と同時にその値が記憶されます。
([REC] 、[ENTER] 押す必要ありません。また、エンコーダは使えません)

⑭CHASE/ [SPEED] を再度押します。

⑭チェイススピード設定を解除します。
SPEEDスイッチのランプ消灯。

⑮CHASE/ [→] を押します。

⑮チェイス方向をセットします。
([→] [←→] [←])
スイッチを押すと同時に記憶されます。
[REC] 、[ENTER] 押す必要ありません。

⑯CHASE/ [FADE] を押します。

⑯ステップ切り替わりをフェードにセットします。([FADE] 、[CUT])
スイッチを押すと同時に記憶されます。
[REC] 、[ENTER] 押す必要ありません。

⑰MODE/MEMORY [CHASE] を押します。

⑰チェイス設定モードが解除されます。
CHASE部表示全て消灯します。

⑱続けて別のチェイスパターンを仕込む → YES（⑫へ戻る）／NO

⑱仕込みたいチェイスパターン番号、ステップ数等に置き換えて、実施します。

NO →
- 仕込んだパターンをページキューに割り付ける → YES → チェイス 2項（例1）（例2）へ ／ NO
- 仕込んだパターンをキューに割り付ける → YES → チェイス 2項（例3）へ ／ NO

終わり

★チェイスパターンはページキュー又はキューに割付をしないと再生できません。

（追記）

②電源再投入した場合は何も表示されません。

③CUEMIXを押さなくても仕込みは可能ですがフェーダでレベル一致操作をする必要があります。

④パターンは１～５０まであります。
[+1]／[-1]スイッチは押し続けると連続して進みます（後退します）。

⑥ステップ番号は[+1]（[-1]）スイッチで進みます（戻ります）。但し、記憶されていないステップ番号へは進みません。
ステップ番号は既に記憶されている番号＋１（次に仕込み対象となるステップ番号）までです（最大９９ステップ）。

2．チェイスパターンの割り付け

☆１項で作成したチェイスパターンをページキューに割り付けをして、再生可能な状態とします。
- チェイスは再生するために、作成したパターンをページキュー又はキューに割り付ける必要があります。キューに割り付ける方法は画面での操作となります（　　参照）。
- ページキューが仕込まれている所へチェイスパターンを一緒に割り付けることもできます。
- 既にチェイスパターンが割り付けてあるところに新しいパターンを割り付けるとパターン番号が更新されます。

（例１）ライヴ状態でチェイスパターン「１０」をサブマスタページ「３」のページキュー「５」に割り付けをします。

チェイスパターン割り付け
スタート

①既に選択されているページにチェイスパターンを割り付けします。

②MODE/MEMORY [PAGE] を押します。

③MODE/[PATTERN] を押します。

④CHASE/[PATTERN] を押します。

⑤CHASE表示部 [+1] / [-1] でパターン番号「１０」をセットします。

⑥SELECT [5] を押します。

⑧続けてチェイスパターンを割り付ける

NO

YES → 同一ページへ

→ 別のページへ

＜補足説明等＞

①割り付けしたいページを切り替えることも可能ですが、再生中のチェイス、ページキュー以外は切替先のページの明かりの再生になります。（参考：例２）

②サブマスタ設定モードにします。

③パターン割り付けモードにします。
既に割り付けられているパターンがあると、SELECTスイッチのランプが点滅します。

④CHASE/[PATTERN] スイッチ(表示部左)は選択中ランプが点灯しています。

⑤割り付けたいパターン番号を選択します.
仕込み済みのパターン番号のみ順番に表示されます。

⑥割り付けたいSELECTスイッチを押します.
スイッチが点滅に切り替わり仕込み完了.
スイッチを押すと同時に記憶されます。
[REC] 、[ENTER] 押す必要ありません。

⑧割り付けたいチェイスパターン番号等に置き換えて実施します。
（あらかじめ、チェイスパターンが割り付けされているページキューを選択すると上書きとなり割り付けが更新されます）

★複数ページへチェイスパターンの割り付けをする場合は、ブラインドによる割り付けをします（例２参照）。

⑦MODE/MEMORY [PAGE] を再度押します。

⑦サブマスタ設定モード解除されます。

⑧CHASE/[PATTERN] を再度押します。

⑧PATTERNスイッチのランプ消灯します。

終わり

ブラインドによるチェイスパターンの割り付けへ（例２、④項から）

★割り付けたページキューのサブマスタフェーダを操作するとチェイスが再生されます。

（例２）ブラインド状態ででチェイスパターン「１０」をサブマスタページ「３」のページキュー「５」に割り付けをします。

チェイスパターン割り付けスタート　（ブラインド）

＜補足説明等＞

①MODE/MEMORY [PAGE] を押します。

①サブマスタ設定モードにします。

②MODE/[PATTERN] を押します。

②パターン割り付けモードにします。
既に割り付けられているパターンがあると、SELECTスイッチのランプが点滅します。

③CHASE/[PATTERN] を押します。

④MODE/MEMORY [BLIND] を押します。

⑤MODE/PAGE [3] を押します。

⑤チェイスパターンを割り付けしたいページを選択します。

⑥CHASE表示部 [+1] / [-1] でパターン番号「１０」をセットします。

⑥割り付けたいパターン番号を選択します.
仕込み済みのパターン番号のみ順番に表示されます。

⑦SELECT [5] を押します。

⑦割り付けたいSELECTスイッチを押します.
スイッチが点滅に切り替わり仕込み完了.
スイッチを押すと同時に記憶されます。
[REC]、[ENTER] 押す必要ありません。

⑧続けてチェイスパターンを割り付ける

NO / YES → 同一ページへ / 別のページへ

⑧割り付けたいチェイスパターン番号に置き換えて実施します。
（あらかじめ、チェイスパターンが割り付けされているページキューを選択すると上書きとなり割り付けが更新されます）

⑨MODE/MEMORY [PAGE] を再度押します。

⑨サブマスタ設定モード解除されます。

終わり

★割り付けたチェイスを再生するためには改めて、割り付けをしたサブマスタページを選択します。PAGEスイッチを押さないとブラインドで仕込んだ明かりは再生出来ません。

（例３）ブラインド状態でチェイスパターン「１０」をキューの「７」に割り付けをします。

☆この割り付けは、画面操作で行います。

チェイスパターンキューへの割り付けスタート

① F2 [BLIND] を押します。

①F2が[BLIND] 表示でないときには、F2が[BLIND]になるまで何度か[F10] MENU (END)を押してください。

② F1 [SCRIPT] を押してカーソルをスクリプト部へ移動します。

② **キースイッチはHOLD OFF**であることを確認してください（HOLD ONだと明かりの仕込みが出来ません）。

③ GO/STOP 部にそれぞれ「１０」を入力します。

③ テンキーで[1]＋[0]＋[ENTER]と順番に入力します。
[ENTER]を忘れると入力されません。

④ テンキー　REC　を押します。

④ **[REC]を忘れると記憶されません。**

⑤テンキー　　ENTER　を押します。

↓

終わり

⑤キューの記憶が完了します。
キューが自動的に一つ繰り上がります。
仕込み済みのデータは数値が白色で表示されます（SCRIPT上）。

★チェイスの再生はキュー「１０」が再生されている間続きます。次のキューが再生されると自動的にストップします。

（参考）GO/STOPにそれぞれ違うチェイス番号を入れると、チェイス再生のスタートとストップのタイミングを別々に出来ます。
例えば、キュー「１０」は、GO/STOP＝10/　（STOP側は未設定）
　　　　キュー「１１」は、GO/STOP＝　/10（ GO 側は未設定）
とすると、チェイス再生はキュー「１０」でスタートしますが、停止はキュー「１１」が再生終了した時点です。

３．チェイスの再生

☆サブマスタフェーダで、チェイスの再生をします。
・チェイスは同時に４パターンまで再生可能です。５パターン目を再生させると一番最初にスタートさせたチェイス再生がストップします。
・チェイスパターン割り付けは再生パターン数と関係なく、ページキュー数分割り付けできます。

（例）２項（例１）で割り付けをしたチェイスパターンを再生します（サブマスタページ「３」、ページキュー「５」）。

チェイス再生
スタート

↓

＜補足説明等＞

①MODE/PAGE [3] を押します。

①サブマスタページを選択します。
MODE/MEMORYのモードは全て解除しておきます。　（追記参照）

↓

②サブマスタフェーダの５番を上げるとチェイス再生が始まります。

②チェイス再生の明るさレベルは、グランドマスターとサブマスターの各フェーダのレベルのかけ算で出力されます。
（追記参照）

↓

③サブマスタフェーダの５番を下げるとチェイス再生が止まります。

↓

終わり

（追記）

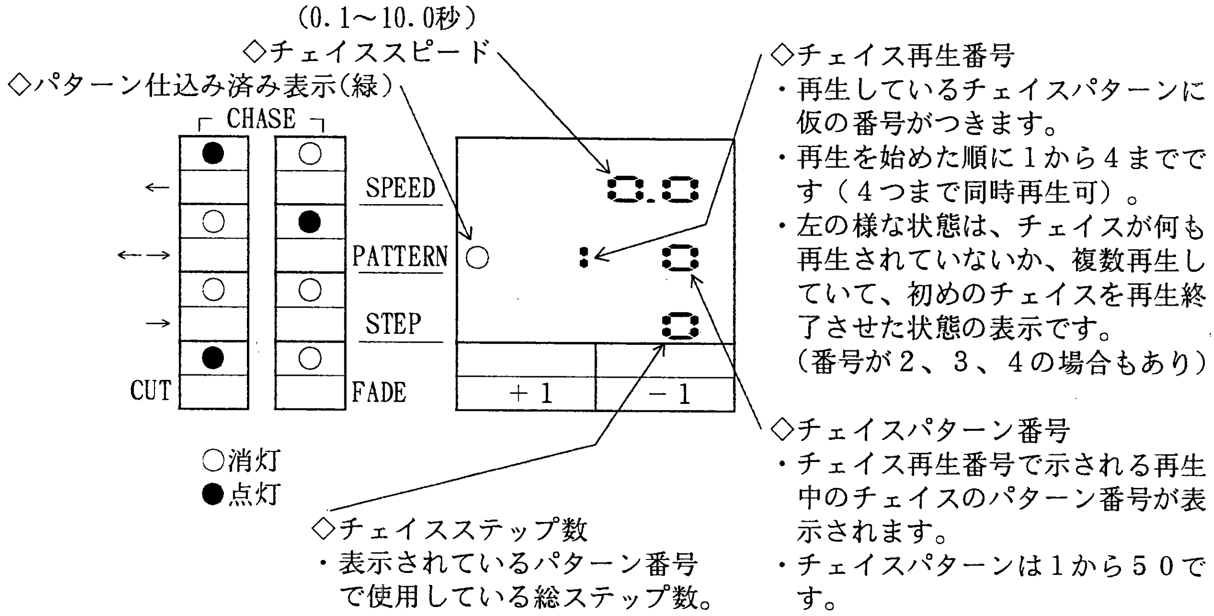
①MODE/MEMORYのモードは全て解除しておきます。モードが違うとページが選択されない場合があります。
チェイスパターン、ページキューが仕込まれている場合、仕込み済みのSELECTスイッチランプが点灯しています。

②ページを切り替える前にサブマスタフェーダの５番が上がっていると、そのフェーダを0%に下げるまでは、ページを切り替える前の明かりの再生フェーダとなっています（フリーズ状態）。この場合フェーダの上のSELECTスイッチのランプが点滅しています。

4．チェイス再生中の設定変更

☆チェイスの再生中に
1）スピードの変更
2）チェイス方向の変更
3）ステップの切り替わり(FADE/CUT)の変更
が出来ます。
また、ステップ単位の順送りで、明かりの仕込み内容を確認できます。

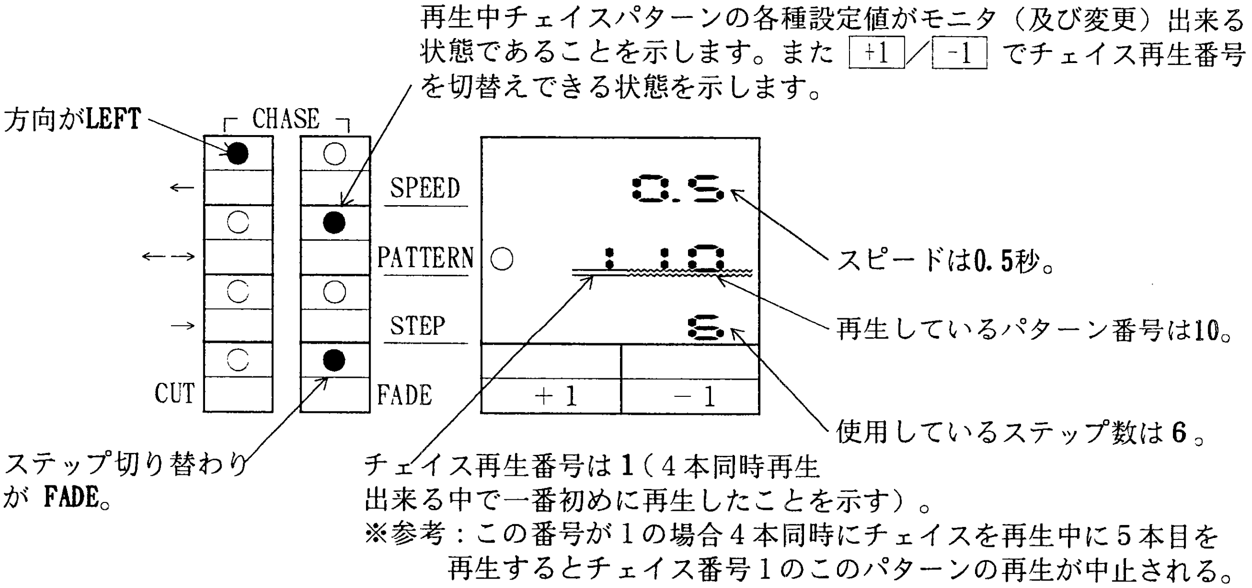
(1)チェイス再生設定値変更モード
MODE/MEMORY[CHASE] を押します。下図の様にランプ等が点灯します。



(2)チェイス設定値の変更

例）２項（チェイスパターンの割り付け）で割り付けをしたチェイスパターンを再生させたとき、設定値の変更をします。

①チェイスを再生させてから、MODE/MEMORY[CHASE] を押すと、下図の様に表示されます（例を実施するために他のチェイスが再生中であれば、全て止めてください）。
・サブマスタページ「３」のページキュー「５」に割り付けたパターン「１０」。
（スピード：０．５秒、方向：LEFT(←)、ステップの切替わり：FADE、ステップ数：６）
②チェイス再生番号が１以外の場合は、[+1]／[-1] でチェイス再生番号を変更します。



※参考：この番号が１の場合４本同時にチェイスを再生中に５本目を再生するとチェイス番号１のこのパターンの再生が中止される。

①チェイスの方向を変更するには・・・・・・・・・[→]([←→]、[←])を押します。押した方向に明かりが進みます。また、スイッチを押したと同時に仕込み（記憶）データも変更されます。

②ステップの切り替わりを変更するには・・・・・[CUT]([FADE])を押します。押したスイッチの状態でステップが切り替わります。また、スイッチを押したと同時に仕込み（記憶）データも変更されます。

③スピードを変更するには・・・・・・・・・・・・[SPEED] を押してから [+1]([-1])します。押したスピードで明かりが進みます。また、スイッチを押したと同時に仕込み（記憶）データも変更されます。

★エンコーダ（チェイス表示部上の丸いツマミ）でもスピードを変更できます。但し、変更したスピードはその場限りで、仕込みデータは更新しません。

(3)ステップ単位の明かりの仕込み内容のチェック(実明かりでのチェック)

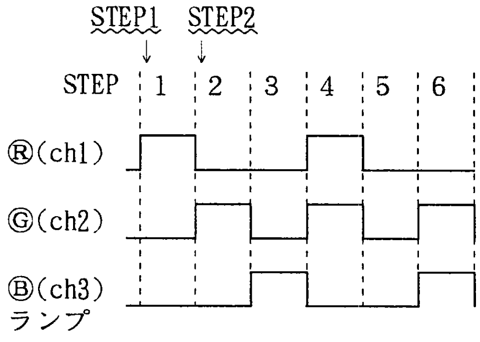
① CHASE/[STEP] を押します・・・・**チェイス再生がスイッチを押したときのステップ番号で停止します。**

② [+1] を押します・・・・・・・・ステップ番号が＋１され、明かりが切り替わります。（[-1] は使えません）

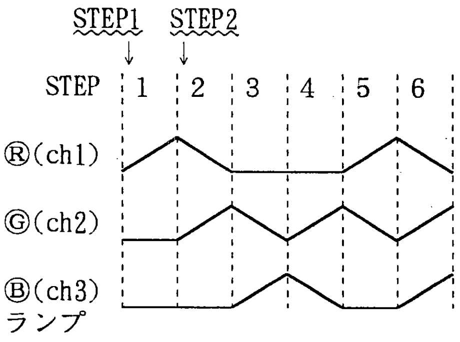
③チェイス再生を再開する場合・・・該当するサブマスタフェーダを100%にしてから0%に戻し、再度そのフェーダを上げてください。再生が始まります。

④注意・・・・・・・・・・・・・・・明かりのレベルは各ステップの始まりのレベルです。よってCUT再生時とFADE再生時ではチェックされる明かりのレベルが違います（FADE再生時では１ステップずれたようになります）。

明かりのチェックレベル(CUT再生)



明かりのチェックレベル(FADE再生)



5．チェイスステップの消去のしかた

（例）サブマスタページ「３」のページキュー「５」に割り付けた、
チェイスパターン「１０」のステップ「３」と「４」を消去をします。

★ **消去操作はブラインドモードで実施します。**

チェイスステップ消去
スタート

↓

再生中（メモリー再生、段クロス再生、サブマスタ再生等）でもブラインド消去のため実施可能です。

＜補足説明等＞

49

① MODE/MEMORY [CHASE] を押します。

①チェイスモードにします。
チェイス表示部ランプ等点灯します。

② MODE/MEMORY [BLIND] を押します。

②ブラインドモードにします。

③ CHASE表示部 [+1]([-1])を押してパターン番号を「１０」にします。

③CHASE/[PATTERN] スイッチランプ点灯していることを確認します。[STEP] スイッチ、[SPEED] スイッチのランプが点灯時はそのスイッチを押して消灯します。

④ CHASE/ [STEP] を押します。

④前回再生を終了した時点のステップ番号が表示されます。

⑤ CHASE表示部 [+1]([-1])を押してステップ番号を「３」にします。

⑥ MEMORY/ [CLEAR] を押します。

⑥消去中止する場合は、再度スイッチを押すか、違うモードに変更してください。

⑦ MEMORY/ [ENTER] を押します。

⑦「ピポッ」と鳴ってステップ消去完了です。消去したステップ番号以降はそれぞれ１つずつずれます。
(STEP4→3　STEP5→4　STEP6→4)

⑧ステップ４も同様に消去します。
⑤、⑥、⑦を再度実施します。

⑧複数ステップ数消去する場合は、大きいステップ番号から実施していくと次に消したいステップ番号がずれることはありません。

⑨消去操作終了したら、MODE/MEMORY [CHASE] 解除します。

終わり

★再生中チェイスのステップを消去してもそのチェイスの実明かりは消えません。（実明かりの保護）。一度再生を終了させて新たに再生し直すと消去が確認できます。

5．チェイスパターンの消去のしかた

（例）サブマスタページ「３」のページキュー「５」に割り付けた、
チェイスパターン「１０」を消去をします。

★ **消去操作はブラインドモードで実施します。**

チェイスパターン消去
スタート

＜補足説明等＞

① MODE/MEMORY [CHASE] を押します。
：①チェイス設定モードにします。

② MODE/MEMORY [BLIND] を押します。
：②ブラインドモードにします。

③ CHASE表示部下 [+1]([-1])を押してパターン番号を「１０」にします。
：③パターン仕込み済みランプ(緑)点灯していることを確認します。

④ MEMORY/ [CLEAR] を押します。
：④消去中止する場合は、再度スイッチを押すか、違うモードに変更してください。

⑤ MEMORY/ [ENTER] を押します。
：⑤「ピポッ」と鳴って消去完了です。仕込み済みのランプ(緑)は消灯します。

⑥消去操作終了したら、MODE/MEMORY [CHASE] 再度押して解除します。
：**★再生中チェイスのパターンを消去してもそのチェイスの実明かりは消えません。（実明かりの保護）。一度再生を終了させて新たに再生し直すと消去が確認できます。**

終わり

（ご注意）（１）**チェイスパターンを消去してもページキューに割付いていたパターンが無くなっただけでページキュー自身の割り付けは解除されません。**

（２）**ページキューにチェイスパターンだけ割り付けてあった場合で、そのページキューを割り付けから解除（未使用）にするためには、サブマスタのページキューの消去のしかたを実施します。**

6．仕込み済みチェイスパターンの確認

（１）モード部で何も操作していないとき CHASE [PATTERN] を押すと、仕込み済みのチェイスパターン番号が確認（表示）できます。

（２）(1)項実施して、チェイス表示部下の[+1]（[-1]）を押すと、仕込み済みのチェイスパターン番号が表示されます。再度 CHASE [PATTERN] を押すと解除できます。

キューの仕込みかた

[1] 何も仕込まれていないキューに実明かりを見ながら仕込む

1. 段選択部をＡ，Ｂ段共にＯＦＦにします。
   ・プリセットフェーダも全て下げておきます。

2. サブマスタフェーダを下げておきます。

3. MODE部 MEMORY[CUE] を押します。

4. MODE部 MEMORY[BLIND] を押します。

5. MODE部 MEMORY[CUEMIX] を押します。

6. BACK UP MASTER フェーダを上げます。

7. STAND BY CUE に仕込みたいキュー番号をセットします。
   ・[＋1]、[－1]を使います。
   ・画面を[BLIND]にして、スクリプト上でキュー番号をテンキー操作でダイレクトに入力することもできます。
   ・仕込み済みのキューに対しては、キュー番号の左の緑のランプが点灯します。
   →仕込み済みキューの修正のしかた参照。

8. 1段目プリセットフェーダで明かりを仕込みます。

9. MODE部 [REC] を押します。

10. MODE部 [ENTER] を押します。
    ・ブザーが鳴って仕込み完了です。

11. キュー番号が自動的に１つ増えます。

12. 7～11項を繰り返します。仕込み終わったら13項へ。

13. BACK UP MASTER フェーダを下げます。

14. MODE部 MEMORY[CUE] を押します。
    ・キュー仕込みモードが解除されます。

[2] 仕込み済みキューの修正のしかた（実明かりを見ながら）

1. 段選択部をＡ，Ｂ段共に「Ｍ」にします。
   ・プリセットフェーダは全て下げておきます。
   ・サブマスタフェーダも下げておきます。

2. [ACTUAL CUE]を押します。

3. 修正したいキュー番号をセットします。
   ・[＋1]、[－1]を使います。
   ・2項を実施する前に、クロスフェーダでキューをセットしても構いません。

4. MODE部 MEMORY[CUE] を押します。
   ・修正一致ランプが点灯します。
   ・修正対象がNEXT CUEに移ります。

5．再度、[ACTUAL CUE]を押します。

6．プリセットフェーダで仕込みレベルの修正一致をかけ、明るさを決めます。

7．MODE部 [REC] を押します。

8．MODE部 [ENTER] を押します。
・ブザーが鳴って仕込み完了です。

9．MODE部 MEMORY[CUE] を押します。
・キュー仕込みモードが解除されます。

10. 2～9項を繰り返します。この操作を終了する場合は
9項でやめます。